

魔幻游戏造型设计

作者 张勃

魔力造型三大要诀
超级人设快速上手
独特剪影法秘技公开

上海人民美術出版社


魔幻
游戏
造型
设计
作者 张勃
上海人民美術出版社

魔幻游戏造型设计

序言

电玩游戏(video game)，作为一种互动的娱乐方式，不仅成为区别于电影、电视、动漫等传统主流的现代娱乐方式，而且随着计算机技术、网络科技的飞速发展，而今电玩游戏已经一扫诞生之初边缘化、异质化的面貌，无可否认地置身于主流娱乐方式的行列。游戏产业也俨然成为现代娱乐产业不可或缺的支柱力量。

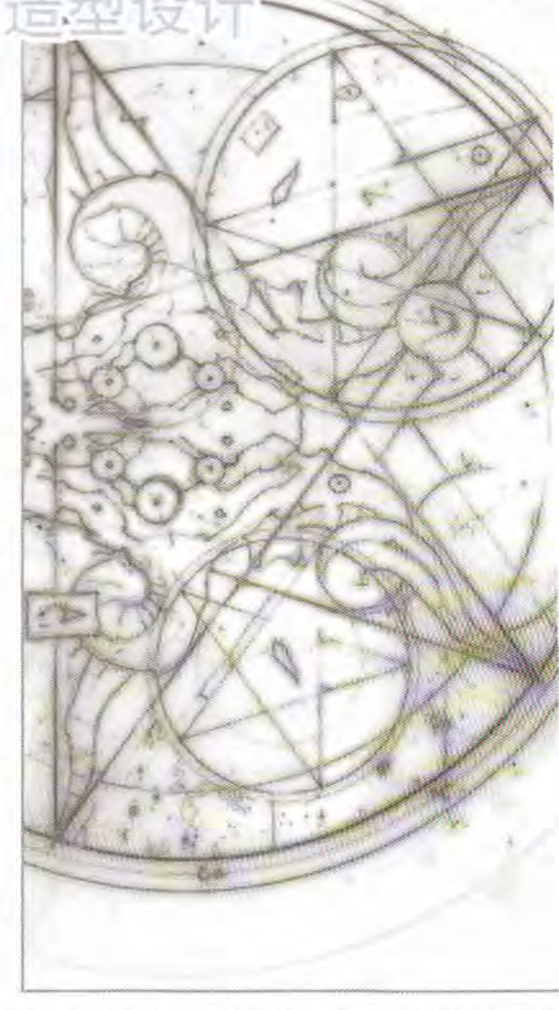
近年来，作为新的经济增长点，游戏产业在全球范围发展迅猛。据题为“2008-2012年全球娱乐和媒体前景”的报告称，2012年全球视频游戏行业的预期收入将从2007年的419亿美元增长到683亿美元，年复合增长率将达到10.3%，除了在线广告和互联网接入业务外，视频游戏行业的前景将好于其他任何媒体。

在我国，由于拥有庞大的游戏玩家数量和巨大的游戏市场份额，游戏产业获得巨大的能量和潜力。而与游戏产业直接相关的各行业，也开始逐渐从初期的懵懂状态进入到了明朗化和专业化的阶段。可以肯定地说，中国游戏产业在经历了多年的探索后，已经进入了一个高速健康稳定发展的阶段。游戏产业的健康高速发展，势必导致游戏设计和开发人才需求呈“井喷”状增长。从目前市场需求来看，严重的供需失衡局面促使我国游戏产业链中的游戏美工、游戏策划、游戏程序开发师基本上处于一个地位高、待遇高的“双高”佳境；在竞争越来越激烈的职场中，围绕游戏行业的工作相对来说更稳定、更有发展前景。一般来说，游戏开发公司中程序开发人员大约占20%，策划人员占10%，游戏测试等其他人员占10%，而游戏美术人员则占60%之多。在游戏行业蓬勃发展、游戏人才极度匮乏的情况下，可以看出，游戏美术人才的需求量之巨大。

我国有着全球最为丰富的美术人才储备，并且艺术类报考人数仍在逐年攀升。而在游戏行业中，游戏美术人才却处于极度匮乏状态，所以说中国并不缺美术人才，而是缺乏专业的游戏美术人才。鉴于这种迫切需求，全国各地院校、培训机构纷纷设立了相关游戏美术专业，并且迅速成为热门专业。但是由于该专业的发展时间太短、经验尚少等原因，该专业一直没有系统的课程设置，特别缺乏适应行业特点的专业教程教材，在这种情况下，上海人民美术出版社审时度势地推出了本教材。

考虑到有志于本专业读者的不同基础和条件，本教材的编写从理论上深入浅出，把该专业的创作基础和原理分层次，进行不同程度的分析、整合，用言简意赅、生动有趣的文字表达出来。本教材编写时着重抓住游戏美术造型设计的两方面要素进行讲解，那就是造型和设计，这是本专业学习过程所涵盖的两个相对独立，又互相影响的知识体系。本专业的造型和设计既包含传统美术造型及设计基础的原理，又有着自身独特的技巧和理念。本教材通过精心的章节设计编排讲述了造型与设计两方面专业要素的原理及应用方法，并强调它们对于游戏美术造型设计专业的双重重要性。

随着计算机图形技术的发展，游戏造型设计不仅在创



作设计理念方面不断发展变化，而且创作技法和计软件的更迭也是日新月异。所以本教材在介绍下先进的创作技法、软件应用的基础上，更注重发展的眼光着眼于本专业的学习方法的教授，而免市面上很多教材速成化、快餐化、软件技术本的趋势，着力培养本专业学员的善于应变的创作践能力。

希望本教材能够为我国游戏美术设计教学领域供有价值的参考，为有志于学习游戏美术设计并志投身于我国游戏事业发展原创力量的读者汲取养，为使我国游戏行业尽快摆脱作为国外产品“加工场”的尴尬局面，为使“中国制造”变为“中国造”尽一份力。

北京电影动画学院副院长、原中央电视台著名动画导演



目录

序言/2

第一章 魔幻游戏造型概述/4

1. 什么是魔幻游戏……………………5
2. 魔幻游戏的发展概况………………11
3. 魔幻游戏造型特点…………………16
4. 魔幻游戏造型设计的前期准备……18

第二章 造型的基本常识/21

1. 几何造型法概述……………………22
2. 几何形状的意义……………………23
3. 几何形体与人体结构………………25
4. 了解人体解剖结构…………………32
5. 人体学习的辅助软件………………38
6. 魔幻游戏造型的基本动态…………40
7. 经典的站姿…………………………42
8. 角色动态的变化……………………50

第三章 魔幻游戏造型创作要素解析/54

1. 理解游戏造型设定文本……………55
2. 从素材得到灵感……………………56
3. 游戏造型设计规范…………………59

第四章 魔幻游戏造型技法实战/64

1. 剪影造型法…………………………65
2. 从poser入手………………………68
3. 预备方案……………………………72
4. 白描上色……………………………78
5. 罩染法………………………………84

第五章 魔幻游戏造型分类解析/88

1. 少年型角色…………………………89
2. 技巧型角色…………………………97
3. 力量型角色…………………………100
4. 女性角色……………………………106
5. 怪兽角色……………………………111

第六章 经典角色造型欣赏/115

第一章 魔幻游戏造型概述

什么是魔幻游戏
魔幻游戏的发展概况
魔幻游戏造型特点
魔幻游戏造型设计的前期准备





新一代家用娱乐平台Will所推出的"体感"游戏概念使人机互动的娱乐方式进入了全新的领域。

1.什么是魔幻游戏

"魔幻游戏"，顾名思义是指魔幻题材的电玩游戏，但要明确界定这一概念，我们分别要谈谈魔幻和游戏这两个概念。

这里的"游戏"是一个较为狭义的概念，特指电玩游戏(video game)，它是现代娱乐生活的标志性产品，相信读者们都亲历过它所带来的独特魅力，并且不乏个中高手。熟悉游戏的读者应该很了解电玩游戏何以成为区别于小说、电影、电视等传统娱乐的新型娱乐方式。那就是它的互动性、临场感等特性。所以电子游戏这一定义较为严谨的解释应该是:人通过与计算机终端等电子设备（如电脑、游戏机等）的互动进行游戏的一种娱乐方式。

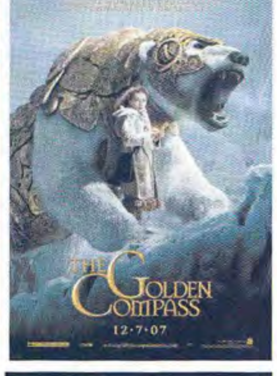
再看魔幻，在英文中这一词汇经常显示为Magic（魔法，魔术）或者Fantacy（幻想），可想而知，魔幻应该是一外来词，经糅合组织而成，所以通常可以解释为魔法幻想。从这个简单的解释我们联想起一些常与这个词汇联系在一起的文化产品，很容易会想到一系列大名鼎鼎、炙手可热的名头，诸如《哈里波特》、《魔戒》、《加勒比海盗》以及《龙枪编年史》和《黑质三部曲》等等。这些作品往往都被冠以魔幻大片、魔幻小说的名号，细数一下它们的共同点，我们不难发现，此类作品不论形式如何，都会有虚构的人、物或者环境，有超越现实、匪夷所思的情节，并且作品的世界设定往往是封闭的、自成体系的（有自己的存在原则、行为方式、社会规则），但是这些充满想象力的故事情节又与现实世界存在着映射关系。

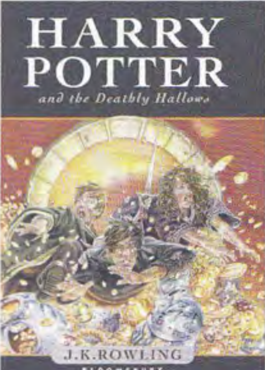


《龙枪编年史》本身就是为了宣传游戏《龙与地下城》而创作的小说，出版后大受欢迎，成为最为著名的魔幻文学系列作品。

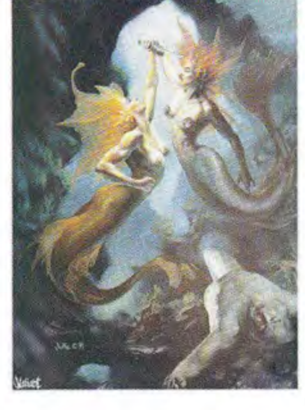
"魔幻"一直以来都是流行文化产品常用的概念。









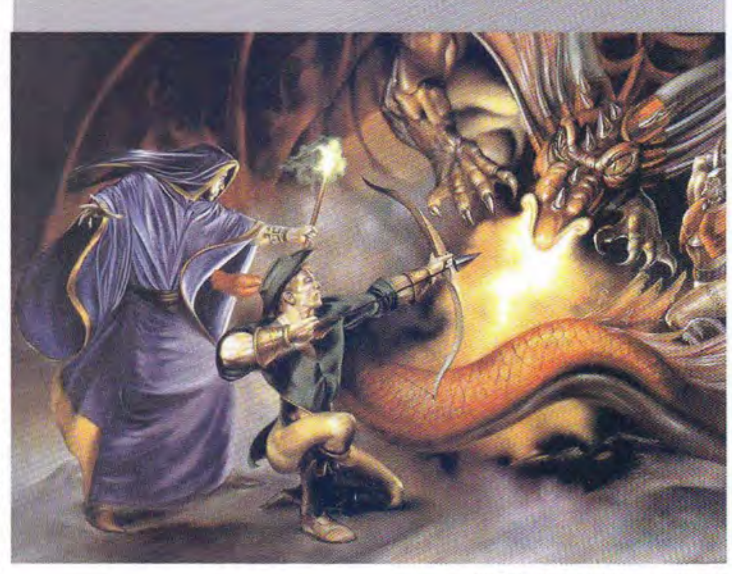


魔幻区别于科幻的一个重要特点是作品的构想建立在魔法之上。魔法是一种虚构的超自然力量，而这类作品的内容中都带有一种科学不能解释的超自然的力量或现象。通过这些共同点我们可以将魔幻的定义归纳为：

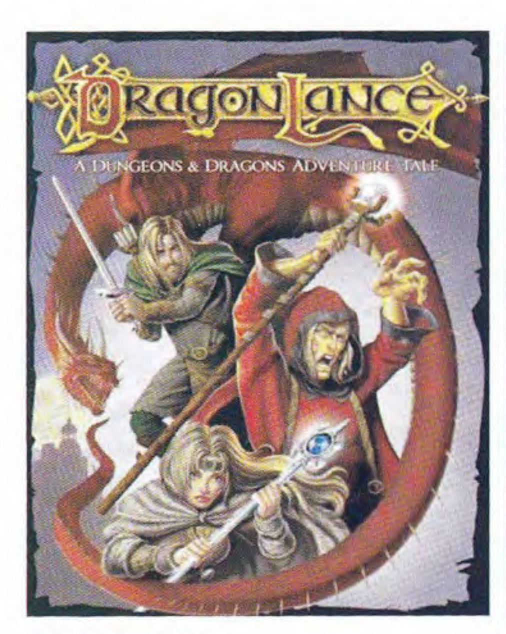
魔幻是由个人或群体制造出来的包括有非人类但是带有人性的形象行为主体组成的虚构幻界，拥有非科学解释的超自然事物及力量。主要是以此表现人的社会和观念等。

通过以上的分析，不难总结魔幻游戏的定义：

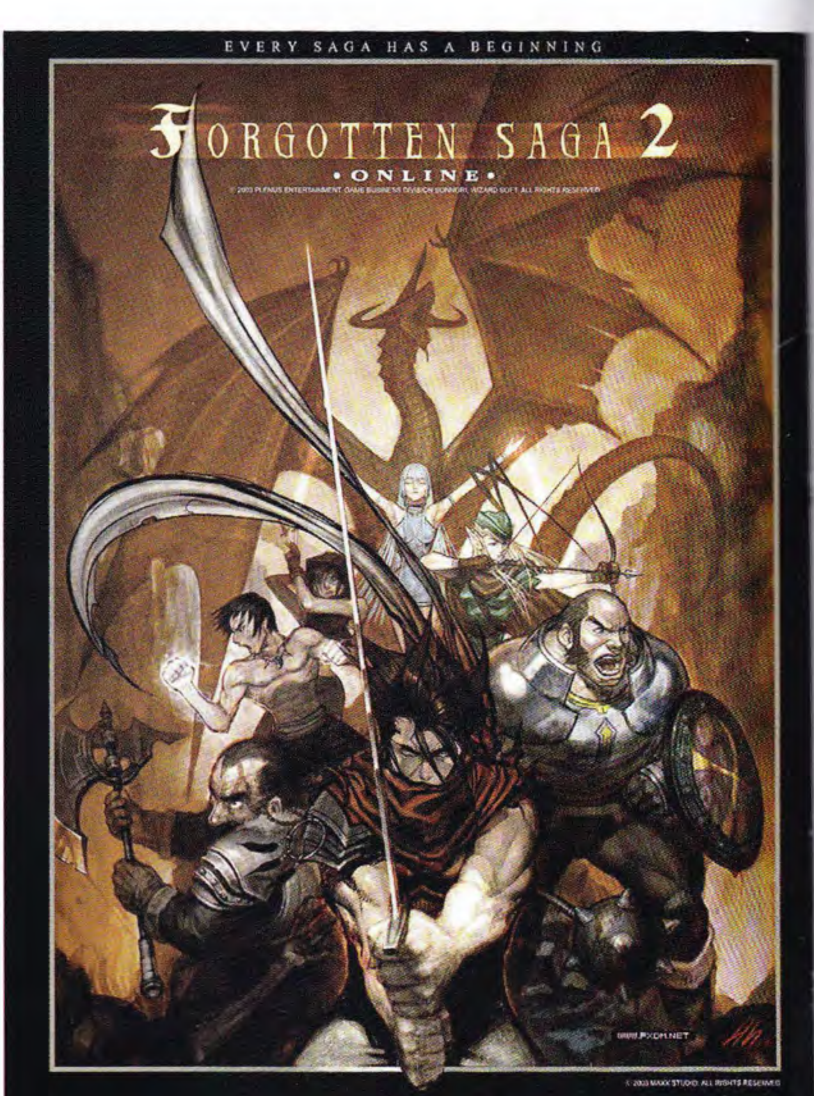
魔幻游戏（魔幻题材游戏），即以拥有非科学解释的超自然事物的虚构幻界为舞台，以非现实并带有人性的形象为主体，并以虚构的故事情节为内容的电玩游戏。

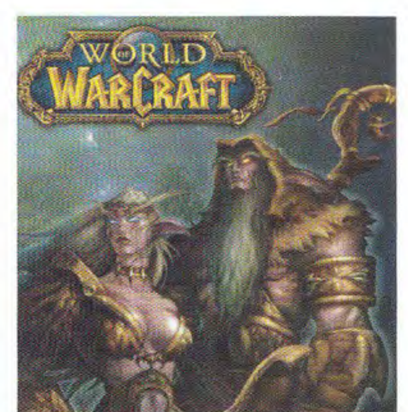


美国艺术家夫妇Boris Vallejo和Julie Bell从上世纪60年代便开始创作商业绘画作品，他们的作品很好地诠释了"魔幻"的概念。



游戏《龙与地下城》、《卓越之剑》的宣传海报设计，虚构的大陆、帝国、魔法、骑士、龙等要素是经典魔幻游戏所不可或缺的。





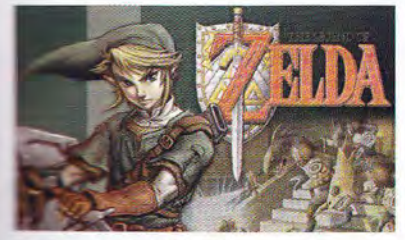
《魔兽争霸》系列是目前最为炙手可热的魔幻游戏。



《波斯王子（四）》具有独特的异域风格。



《恶魔城》具有哥特式风格。



《塞尔达传说》的游戏片头。

应当注意，以上的定义是以内容题材为区分划定的，应该了解在这种分类方式下还有哪些类别，常见的还有科幻游戏和现实题材游戏。

由以上定义我们尝试着区分一下当前热门游戏的类型。

《战锤》、《波斯王子》、《英雄无敌》、《魔兽争霸》（包括魔兽世界）、《恶魔城系列》、《赛尔达传说》等作品中都包含魔法、召唤术、非人智慧种族等等超自然要素，所以应属于魔幻游戏类别。



《战锤》的宣传海报设计。

《合金装备》、《失落星球》、《生化危机》、《银河战士》、《孤岛危机》、《光环》等作品包含了超越现实的高科技武器、机械、生化武器等科幻因素，是以现代科技为基础进行的虚构幻想，所以属于科幻游戏类别。



《失落星球》所表现的高科技武器使游戏感觉很超前。



《合金装备.爱国者之枪》以现代科技为基础进行构思。



《光环3》的游戏画面。



《孤岛危机》的游戏画面。



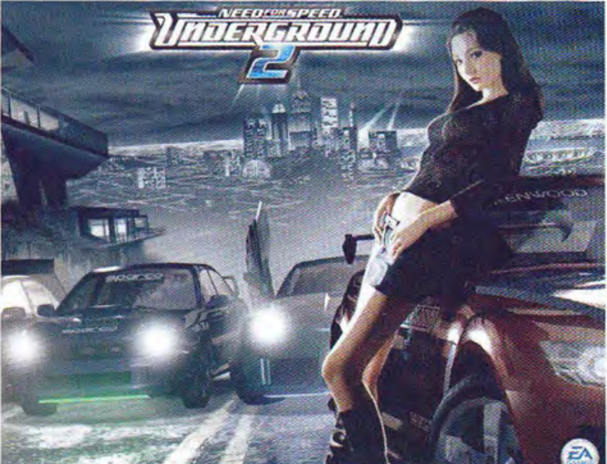
《使命召唤5》的游戏画面。



《GTA5》的游戏画面。



《FIFA足球》的游戏画面。



《极品飞车.地下狂飙2》的游戏画面。

现实题材游戏更好区分，那就是不带有超越现实幻想要素的游戏作品。像《荣誉勋章》、《使命召唤》等Fps（主视角射击）游戏作品，均以现代战场为原型创作，属于现实题材游戏。当然大部分的仿真体育游戏像《FIFA》系列、《实况足球》、《温布尔登网球》、《极品飞车》、《GT 赛车》系列等都属于现实题材游戏作品。

当然游戏的创意充满了各种可能性，也有的作品既包含高科技因素也包含魔法的内容，科技元素和魔幻元素融合在同一部游戏中，那么该游戏就应当属于魔幻游戏的类别。这样的结论同样来自于魔幻游戏的定义。一旦作品中出现了非科学解释的超自然事物（比如魔法、龙等），那么它就已然超越了科幻游戏的概念，魔幻的氛围必然成为游戏主体内容，同时科幻元素仅仅只作为渲染场景、气氛等作用的辅助性元素。

比如capcom公司的作品《鬼泣》里面既有魔法、魔人，又有高科技的机车、坦克、枪械，但总体来看游戏的内容，它的故事主线是寻找魔人的身世，而部分现代科技的环境、枪械、道具、敌方角色只是作为游戏的关卡，渲染气氛的作用，所以既然以题材内容分类，那么《鬼泣》这部作品还是应该属于魔幻游戏的类别，相同的情况还存在于《最终幻想》系列等作品。



《鬼泣2》的场景设定，现代科技元素是这款魔幻游戏的特色。



《鬼泣》主角魔人的身份形成了主导游戏的魔幻氛围。



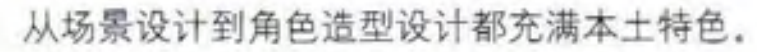




《最终幻想XIII》充满高科技的元素，但作用仅限于场面渲染、叙事要求等方面，核心精神方面内容还是围绕魔法、水晶等魔幻要素展开的。






从场景设计到角色造型设计都充满本土特色。

近来经常出现的冠以玄幻、奇幻的游戏作品，其实内容题材方面与魔幻类同，只是加入了一些地方文化特色，而脱离了欧洲传统有关魔法神话传说的体系，如玄幻加入中国神话、仙术的概念。而奇幻大多是一些原创的幻想内容，严格地说还是属于魔幻的定义范围。

《诛仙》小说封面中的凤凰，来自于我国的神话传说。

游戏中“团团和圆圆”造型设计具有典型的中国特色。



近六七年来我国的游戏业逐步发展起来，凭着我国悠久的历史文化素材，魔幻题材自然成了国人制作游戏的首选，涌现了一批颇受欢迎的国产游戏。早期的有《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《风色幻想》，这些作品融合了我国的历史神话，在玩家中留下了良好的口碑。特别是进入网络时代，我国的游戏业也迎来了一个很好的发展契机，在此期间，我国自主开发了众多的网络游戏。但是由于起步较晚，国产网络游戏的质量良莠不齐，国内的大部分市场都被海外的游戏抢占。近年来国产网络游戏奋起直追，同属魔幻题材的作品《征途》、《武林外传》、《诛仙》就取得了商业的成功和玩家的追捧。

《仙剑奇侠传》是最早探索我国本土风格的游戏，出色的情节和系统设计以及富有东方神韵的美术造型给无数本土玩家留下了美好的回忆。

2.魔幻游戏的发展概况

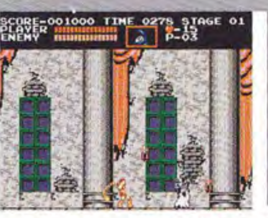
“魔幻”是娱乐行业里的一个热门词汇，这一概念频繁地出现在娱乐产品中，魔幻题材的特点本身就很适合娱乐产品的开发利用。自从游戏诞生之初，魔幻题材的作品就层出不穷。我国大部分玩家接触电玩游戏是从第一代家用娱乐平台 FC 开始的，如：《兽王记》、《魔戒村》、《忍者龙剑传》、《烈火纹章》、《斧王》系列。从这些游戏中我们知道了希腊众神、骑士、公主、恶龙、白魔法、黑魔法和十字军，初尝了剑与魔法世界的魅力。FC 的平台上还诞生了很多之后著名的“大作”系列，比如:《勇者斗恶龙系列》、《最终幻想系列》、《恶魔城系列》，这些经典的的作品一直延续到今天仍然活力依旧，受到玩家的追捧，并且还在不断地推出系列新作。



在fc主机上发售的《勇者斗恶龙》初代作品封面是由著名漫画大师鸟山明所绘制。勇者和龙是魔幻游戏不变的主题。





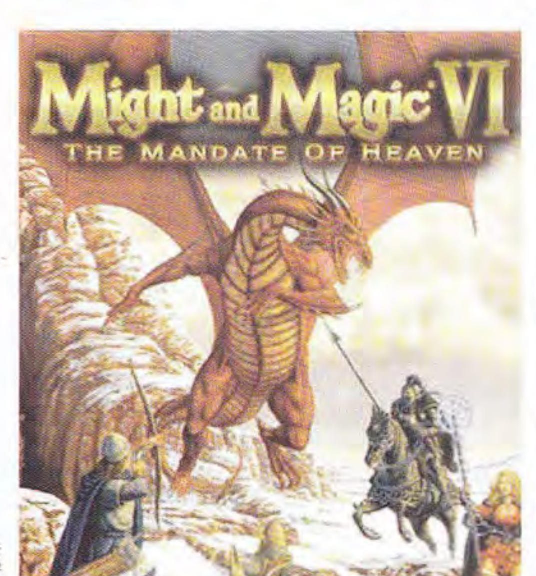





早期的魔幻游戏画面。

在家用娱乐平台不断发展的同时，以电脑为平台的游戏也随着 PC 的普及进入玩家的视野。不同于主要由日本厂商开发的家用平台游戏，电脑游戏的开发大多为欧美厂商。由于欧美历史文化得天独厚的因素，魔幻游戏顺理成章地成为了电脑游戏的主流。大量原汁原味的欧美经典魔幻游戏系列就此诞生了，如《魔法门》、《暗黑破坏神》、《博得之门》、《文明》、《地下城守护者》、《众神录》、《创世纪》等系列作品。这些作品有如教科书般把源自欧洲的魔幻文化以一种前所未有的方式展现出来。正是由于游戏的互动性、临场感，使魔幻这一本身存在于文字中、荧屏上的概念，活生生地与玩家发生着你来我往的关系，从而模糊了幻想与现实的界限。

《暗黑破坏神》初代一《地下城守护者》的游戏封面。那个年代似乎非常喜欢用大鬼头作为封面，现在看来仍然是十分引人入胜的设计。



经典系列《魔法门》的封面设计把欧洲魔幻世界观原汁原味、入木三分地表现出来。

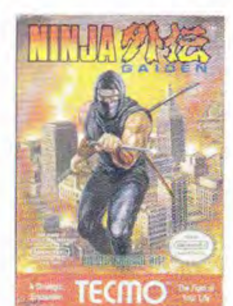


魔法门系列游戏中的画面有中世纪欧洲的影子。

随着游戏技术发展的突飞猛进，家用平台从FC、SFC、MD进入了PS、SS的次时代，平台的革新带来的是先进的图像技术，电脑计算速度的飞速提升使图像显示水平也大幅进步。游戏中的造型也由原来的二维像素变为三维的多边形，游戏角色造型逐渐逼真起来。

目前新一代的家用平台主机ps3和xbox360更是将游戏的画面表现提升到了与电影媲美的程度，于是游戏角色造型设计也因此产生了巨大的变化。限于图像技术的瓶颈，早期的游戏造型设计主要的服务对象是游戏宣传海报，因为游戏图像程序无法提供细节丰富生动的游戏造型，所以游戏人物的详细造型只能体现在海报或者游戏的画册里，这相当于玩家实际操作的游戏角色是海报或者画册中的替身。游戏造型设计对于制作游戏流程本身是一种可有可无的存在。

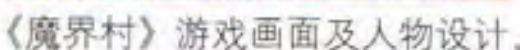
随着计算机图像技术的提高，游戏画面越来越细腻，客观上就要求游戏角色造型设计也要越发细致。于是游戏角色造型设计工作的重要性不言而喻，变成了标准游戏制作流程不可或缺的环节。由此游戏造型设计和实际游戏画面逐步地统一起来。





《忍者龙剑传》游戏画面和海报。







《魔界村》游戏画面及人物设计。

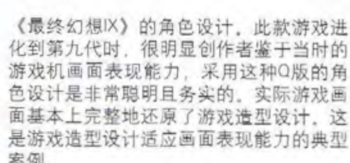






《最终幻想VII》的角色设计和游戏画面。此时处在游戏画面开始"三维革命"的阶段，原始的三维图像技术还比较粗糙，但已经能表现出一点角色设计的味道了。





《最终幻想IX》的角色设计。此款游戏进化到第九代时，很明显创作者鉴于当时的游戏机画面表现能力，采用这种Q版的角色设计是非常聪明且务实的。实际游戏画面基本上完整地还原了游戏造型设计。这是游戏造型设计适应画面表现能力的典型案例。





时至今日，随着电脑图像技术的飞速发展和全球化的网络普及，魔幻游戏已经进入了一个前所未有的发展壮大的态势，优秀的图像显示技术提供了逼真、细腻的画面效果。网络的普及使多人联网娱乐成为可能，于是网络在线游戏几乎一夜之间拔地而起。网络游戏在这一契机下如雨后春笋般地纷纷出现。其中最为成功的几款游戏如《魔兽世界》、《奇迹世界》、《卓越之剑》、《天堂》均为魔幻题材游戏。这几款游戏在世界范围内均拥有数千万的玩家，足见魔幻游戏的魅力。









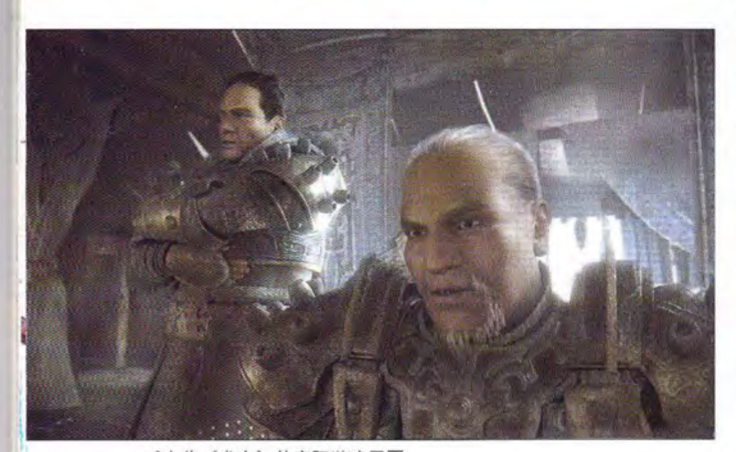
这是wii版《恶魔城》的角色设定及实际游戏画面。通过对比我们发现，即便是当今新一代游戏平台中图像表现机能最弱的wii，也能将前期的角色造型设计在游戏中表现得淋漓尽致。



2006年新一代的家用娱乐平台，PS3、xbox360、wii悉数上市，带来了新一轮游戏图像技术的更新。大幅提升的画面表现能力完全解决了游戏造型设计技术方面的瓶颈，无论何等细腻复杂的角色设计，游戏画面都能够完美地体现出来。

如今图像机能最强的ps3和xbox360两大次时代娱乐平台，已经将游戏的画面表现提升到与电影画质媲美的程度，这无疑给游戏造型设计工作提出了更高的要求。





ps3大作《龙穴》的实际游戏画面。





《卓越之剑》的海报设计。



《天堂2》的海报设计。



《奇迹世界》的海报设计。





本土网络游戏《征途》的造型画面。

诞生于上世纪60年代的电子游戏已经成为现代生活常见的娱乐形式，但相对于小说、影视等传统娱乐方式是非常年轻的，对应的游戏产业也充满了创新与生命力。在全球以游戏动漫为主的文化创意产业被视为继通信、互联网之后的新一轮技术产业变革。在我国，游戏动漫产业的产值已悄然超过具有百年历史的电影产业。据中国动漫协会估计，三年前中国动漫游戏产业年总产值仅117亿元。目前年总产值为180亿元左右。中国电子信息产业发展研究院预计未来三年，我国网络游戏产业将以年均115%左右的速度增长。以上数据足见游戏行业具有广阔的发展前景，并且魔幻游戏是游戏行业中最具生命力的游戏类型，在游戏行业中占据主导的地位。



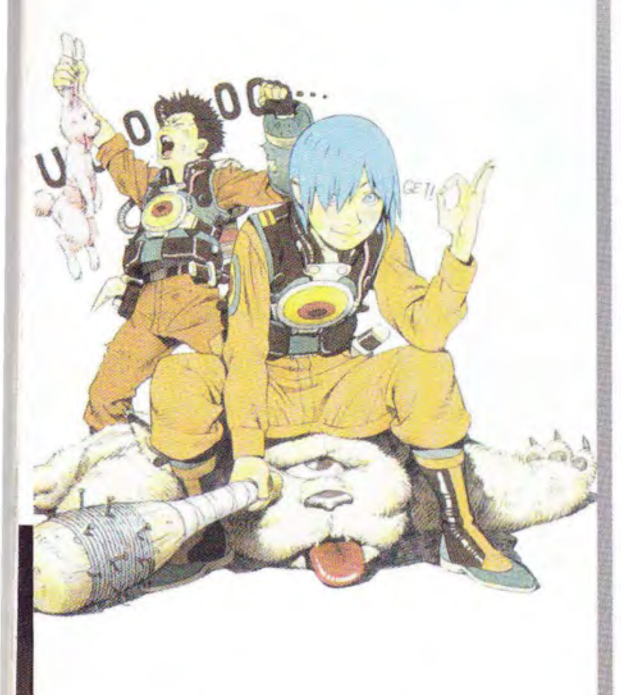


网络游戏《天子》的造型画面。





根据武侠热播剧《武林外传》改编的同名网络游戏。



3.魔幻游戏造型特点

魔幻游戏的造型，是指魔幻游戏中的角色造型，包括角色的服装以及配饰、道具的系列造型。魔幻游戏造型相较于其他类型游戏有何独特之处呢？回溯一下魔幻游戏界定的概念就能很清楚地说明了魔幻游戏的造型特点，有以下三点：



A.拥有超自然力

这里的超自然力指科学无法解释的存在于传说、神话中的一切神奇的力量，或者说异能。其中包括魔法、仙术、巫术、召唤术、隐身术、治愈术等等。当然这里说的可以拥有但不是人人拥有，比如一个魔幻游戏世界的剑士往往是修不到魔法的，而且游戏中的NPC（相当于影视中的群众演员）没有超能力也是不会受人指责的。游戏世界内部的设定也是先天就认同超自然力存在的。

龙等异兽的存在也是超自然力的很好体现。



魔幻游戏的角色中势必有相当一部分的角色是拥有超能力的法师、魔法师、怪兽。



人与机械的合理组合也是游戏造型中经常出现的构思。



在创作中，设计师的确需要查阅资料、素材，寻找创作的灵感，并且采用一些史料作为设计元素，可以使设计的角色更具存在感，但一定要加以改变，保持设计的独创性。

B. 有别于现实的

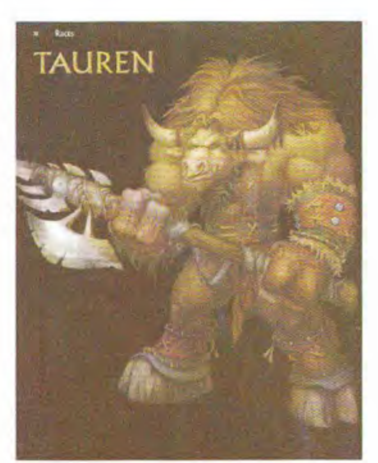
魔幻游戏造型的另一特点是“源于现实，有别于现实”，鲁迅先生说的“拿来主义”很适合游戏造型的设计工作，当然是有选择的“拿”。比如设计一个游戏中穿铠甲的士兵，倘若是照搬文献资料中的造型，那么你可能更适合在博物馆或是史诗电影剧组工作。游戏造型设计的素材可以从现实、历史文献中得来，但一定记得添油加醋！这样才能创新，角色才能有个性魅力。



C. 夸张的

魔幻游戏的造型设计应该是夸张的。这一特点是第二个特点的延伸，说的是在第二特点基础上应该注意的程度问题。第二个特点是说魔幻游戏造型要有别于现实，那么不仅仅要有区别还应是明显区别，夸张的原则可以应用到角色的体态特征、服装道具的设计中，夸张的处理可以起到强化设计初衷的作用。

在创作中时刻记得以上三个特点会使你不至于迷失方向。



魔幻游戏作为大众娱乐产品，一定不能四平八稳，过于客观的设计会让人感到索然无味。







4.魔幻游戏造型设计的前期准备

进行魔幻游戏设计前我们需要做些什么样的准备呢？

每个人都有不同的作画习惯，会使用不同的创作工具，所以十个造型设计师或从业者会有十种不同的方法。老道的高手作画甚至是信手拈来，即便是草纸、圆珠笔亦可以妙笔生花，正所谓手中无剑，剑在心中。但如果你刚刚开始接触游戏造型设计，并希望在未来的业界崭露头角，那么从头做起，看一个务实的、进取的、好学的预备设计师需要些什么得力装备以增强信心与实力。

希望各位读者把这本实战教程当作是你开始的一个新的游戏，游戏造型设计的学习就如同玩游戏一样需要动手动脑，需要耐心磨炼以取得经验值（exp），需要克服提高过程中的重重关卡（stage），当然还有最终通关成为达人所收获的喜悦与满足感。题外话说了这么多，无论如何，新手总要从装备自己开始。

基础装备

基础装备适合初级任务的作业内容，也就是造型的基本常识，这是冒险的第一个关卡。以下是进行游戏设计工作的基本装备。

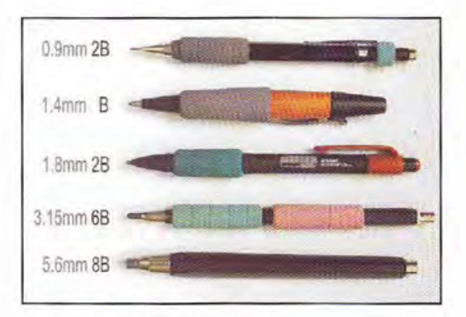
铅笔



中华牌铅笔，美术专业的同学再熟悉不过了，物美价廉，还有什么好说的？



德国产Lyra绘图铅笔，三角形的截面，符合人体工程学，抓握起来非常舒适。



自动铅笔，由于有铅芯粗细的分别，建议大家准备一套所有型号的自动笔，以备不同需要时选用。如果感觉抓握感不好可以配合橡胶套使用。



普通带橡皮的铅笔，很复古，很亲切！



电脑考试专用笔，扁头的设计，容易控制笔触的粗细变化，很适合绘图。

橡皮



马培得橡皮，绘图专用，质地较硬，针对较硬的铅笔使用。

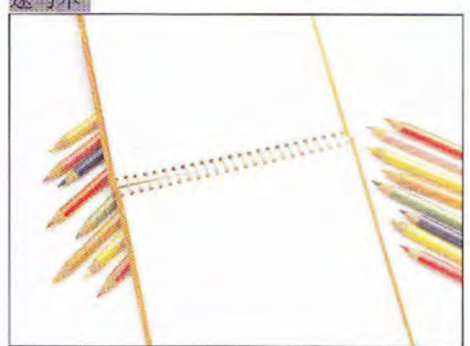


4B橡皮，美术专业的读者应该非常熟悉，适合擦除较软铅笔的痕迹。



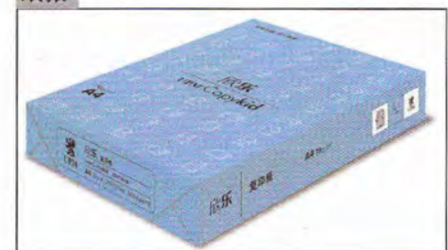
磨砂橡皮，针对顽固污渍很好用。

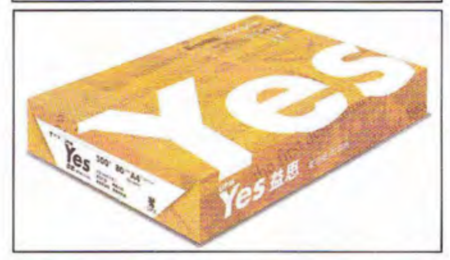
速写本



绘画者的标准配备，应该是你背包中的长驻物品，用来收集你脑中天马行空的想法。

纸张





纸张不需太高要求，大部分时候游戏造型设计的最终色稿都在电脑中完成，在纸上只要画线稿就可以，所以普通的复印纸或者打印纸就可以胜任，它们很干净，很整齐，让人很有把它们"弄脏"的欲望。
最好不要选择低于70克的纸，因为太容易破了！

进阶装备

进阶装备是完成高阶实战任务的有力武器，后三章全部任务的达成就得有赖于它们了，当然这些专业装备的入手也要量力而为，应该有选择、有步骤地购入，毕竟它们价格不菲。而且就算是游戏中的金币也不是那么好赚的。下面介绍进阶装备：PC、wacom、扫描仪、打印机、移动存储器、数码相机、专业软件和辅助软件。

个人电脑



台式机，很好，很强大，专业人士的配备。



笔记本电脑，很小，很便携，如果你的工作地点经常变动，选择它就非常合适。



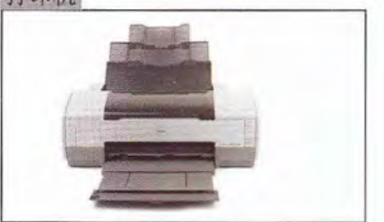
苹果机，很美，很专业，如果资金充裕，它将是不二之选！

扫描仪



习惯在纸面绘制线稿的作者之必备品，在预算范围内最好选择分辨率高的产品，用以最大程度保证你画稿的细节。

打印机



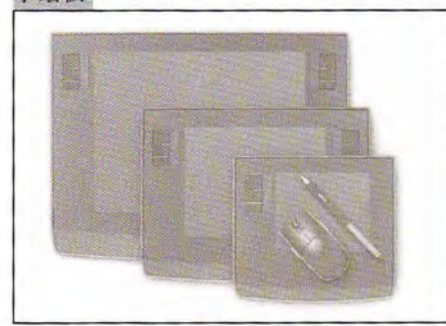
把作品打印出来给委托方审阅是一种礼貌，一台高品质的打印机绝对是你职业生涯的好伴侣。

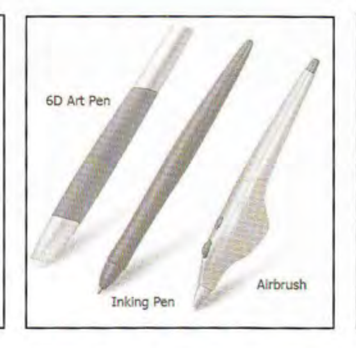
一体机



将打印，扫描传真等功能结合在一起是绝妙的主意，可以节省开支和工作空间。

手绘板







它是你创作的关键装备！现在全球范围只有wacom这个品牌最值得选择，intros3系列产品是针对专业绘图人员所设计的。拥有无与伦比的1024级别压力感应和5080lpi的高分辨率，它在每一个细微之处将给予你最细致的体贴和最出色的表现。

wacom intros3还有一系列的手绘笔以供选择，可以满足不同的绘图需要。

wacom新帝12wx将液晶屏和手绘板结合在一起，使你的创作更加直观、便捷。如果资金充足或者对工作方式有严格的要求，它就是最佳的选择。

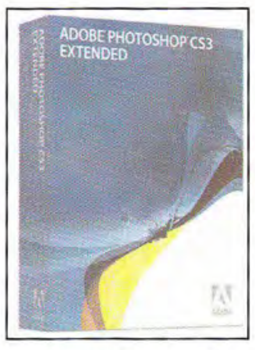
数码相机



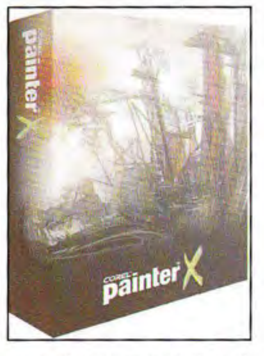


数码相机可以随时记录你需要的创作素材，如果游戏造型设计将成为你所追求的事业，那么数码相机就应该成为清单上的必备品。

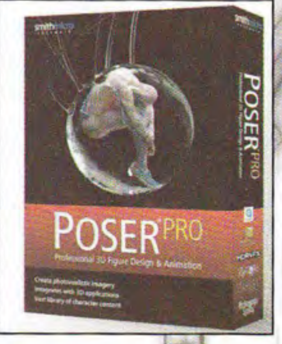
相关软件



主力的图像处理软件，目前的版本是creative suite 3，是专业人员的必备。



模仿传统绘画的数字创作工具，完成作品的方式与手绘方式很接近，是专业人士的另一优秀选择，目前版本是10。



数字艺术领域常用的人体造型软件，拥有三维的软件环境，为用户提供大量的人体模型参考。可以说有了它就像拥有一大批体态各异的专属模特。它是数字艺术家经常选用的创作辅助性软件。

装备完毕,准备投入实战学习吧！成为魔幻游戏造型设计师的冒险旅程开始了！



第二章 造型的基本常识

几何造型法概述
几何形状的意义
几何形体与人体结构
了解人体解剖结构
人体学习的辅助软件
魔幻游戏造型的基本动态
经典的站姿
角色动态的变化

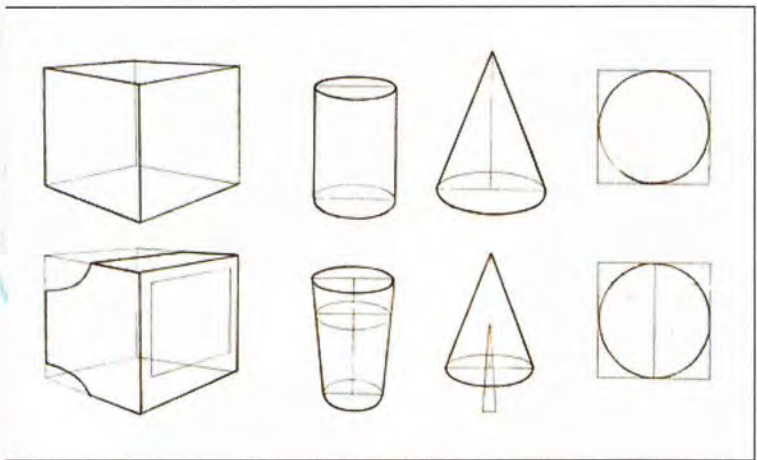
魔幻游戏造型设计属于造型艺术即美术的专业范畴，常玩魔幻游戏的朋友应该很清楚，即便法术最高强的魔法师也是从菜鸟开始练起的。那么在正式进入魔幻游戏造型设计的学习之前，初学者们首先要掌握如何造型。

已经有一些美术基础的读者也可参照本章所介绍的造型方法原则多加练习，有针对性地重温这些基础的造型理念。扎实的美术基础是一名优秀游戏造型设计师必须具备的基本素质。



1.几何造型法概述

大家都知道，传统的造型艺术的学习课程都是由描摹几何体开始的，主要目的是训练学习者如何从造型艺术的角度观察、认识及表现形体，是分析理解我们描摹对象的基本方法。针对游戏美术造型设计的学习，我们将这种原理归纳总结为简单易行的方法，就是几何造型法。



方块，圆球，柱体，锥体是最基本的几何形体，利用它们来分解构建我们所描摹的对象，可以使我们避免被过多的实物细节所干扰，快速理解对象形体，并掌握表现方式。这就是几何造型法的实质。

大多数的人通常用“像”与“不像”评价一幅人物题材画作，因为外行人基本上都是无意识的照片写实主义（photorealism）的爱好者，对于画作的评价大多是基于画作中的细节所做出的。例如发丝、瞳孔的高光、衣物的褶皱、饰品的细节等等。而以造型艺术的角度，一幅好的画作，整体的概念永远是摆在第一位的。人常说画龙点睛，“点睛”固然重要，但首先得具备“画龙”的本事。没有融入整体的细节，即便它再精美、细致也不会起到“点睛”的作用，反而使整个作品显得零散不堪。





这是美国数字艺术大师Craig Mullins的一幅概念艺术作品，相信观者都会折服于场景“照片般”的真实感，但从局部图中，我们并没有看到像照片那样巨细靡遗的细节，正是由于这位数字艺术的先驱者深谙“画龙”之道，他的作品大多气势磅礴，呈现出电影般的写实感，但基本上这种写实感并不来自于详尽的细节，而是建立在整体的构图、光影、虚实关系之上，所以无论它的细节是如何的概括，笔触是如何的随意，都不失其造型上的严谨和写实。他的作品充分地说明了整体的重要性，一旦你掌握了“画龙”的本领，你会发现“点睛”也并非难事。

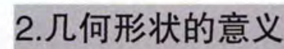
整体和细节是相对而论的，对于一个人物造型绘画而言，衣饰相对于人体结构是细节，人体结构相对于几何结构是细节，几何结构相对于几何轮廓是细节。从整体到细节是造型艺术观察表现对象的基本顺序。细节应围绕整体观念进行刻画。整体的观念是造型艺术最基本的要求，同时也是我们创作应追求的最终目标。几何造型法是培养整体观念的有效途径。

就像我们小时候从积木开始触摸这世界一样，我们就以圆球、方块开始造型学习之旅！

不同的角色都可用不同的几何形状概括其造型特征，《龙战士4》中的造型设计。




人物画作者常利用木人创作，就是基于整体的考虑，因为木人概括的几何结构可以使创作者不被人物细节所干扰，更加专注于整体的把握。



2.几何形状的意义

几何形体，里面包含形和体两个概念。几何造型法也包括几何形状和几何形体两个阶段性的概念。最初认识理解形体的学习应该从几何形状开始。

任何物体对象都可以利用几何形状概括其基本轮廓，利用几何形状分解概括造型对象的方法有利于理解、明确对象的整体轮廓特征。



复杂的造型同样可以用几何形状来概括，《奇迹世界》中的造型设计。




《科南时代》中的造型设计。根据理解形体的不同需求，利用几何形状分解同一造型对象可以采取不同的方案和层级。左图的分解较为概括，较为整体地描述对象的基本轮廓。右图的分解较为精确，进一步反映了角色肢体细节的轮廓特征。

不同的形状会带给人不同的心理感受。所以利用几何形状开始创作的做法，不仅使你时刻保持整体的观念，同时有助于你构思设计人物的性格。这些基本几何形状能够完美地构造你所要设定角色的整体姿态以及个性品质。

形状是表述造型对象性格特征的基本要素，不同形状会具备各自的性格特征。



《奇迹世界》中恐怖的妖兽战士。



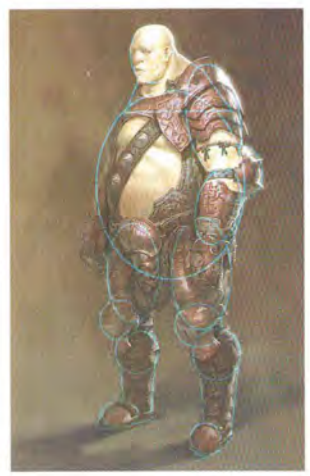
《奇迹世界》中邪恶的女巫角色。

三角形

三角形从本体上看是尖锐的、锋利的，直接表意为具有攻击性的、易造成杀伤的感觉（冷兵器功能性的形状）。三角形在角色设计中通常代表着邪恶或冷酷的形象，很容易给人一种恶意的、容易引起猜疑的印象，常用于塑造反派、攻击性强、邪恶的角色。



《勇者斗恶龙8》中搞笑的中立角色。



《奇迹世界》中拥有卓越攻击力的人类角色。

圆形

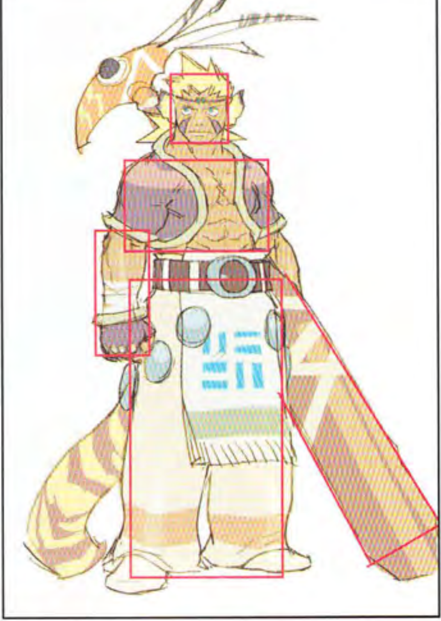
圆形具有圆滑、整体、浑然体积感的意味。应用到角色设计上，多用于设计一些体态丰满、壮硕或肥胖的角色。圆形所包含的个性特征较多，一方面可用于塑造可爱、友好的角色，还可以用于设计笨拙、滑稽之角色，再一方面可以用于实力强劲、怪诞的角色。

方形

方形本身传达出的感觉是牢固的、稳定的，具有体量感的。它适用于创建具有实力的、健硕的角色。当你要为游戏主角创作一个有力、可靠的同伴或者设置一个难以逾越的强大的对手时，方形一定能够帮到你。



《梦精灵》中强大的Boss角色。



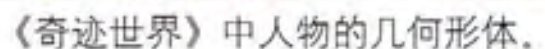
《龙战士4》中主角的可靠同伴角色。

3.几何形体与人体结构

几何形状可以概括物体对象的基本轮廓特征。进一步理解形体的立体感，我们就要利用几何形体的辅助。利用几何形体构成的辅助线构造对象物体的剖面，使几何形状产生第三个维度，便于我们理解对象的立体感。

基本的几何形体会让我们产生三维立体的概念，利用几何形体的分解，让我们时刻明确所画对象是一个立体物体的概念，所有添加的生理结构及衣饰细节都是服从于基本的几何形体进行描画的。

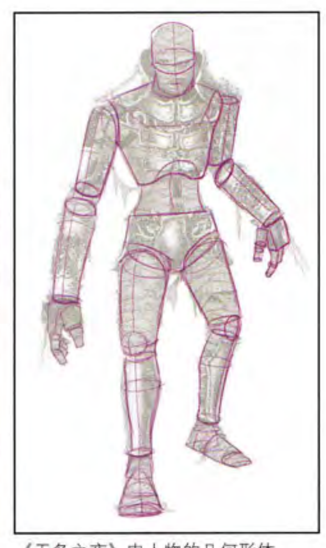




《奇迹世界》中人物的几何形体。



《科南时代》中人物的几何形体。

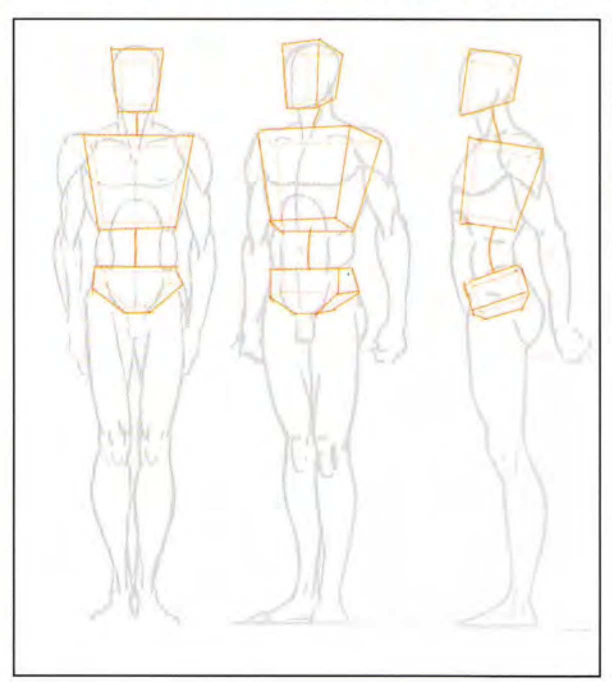


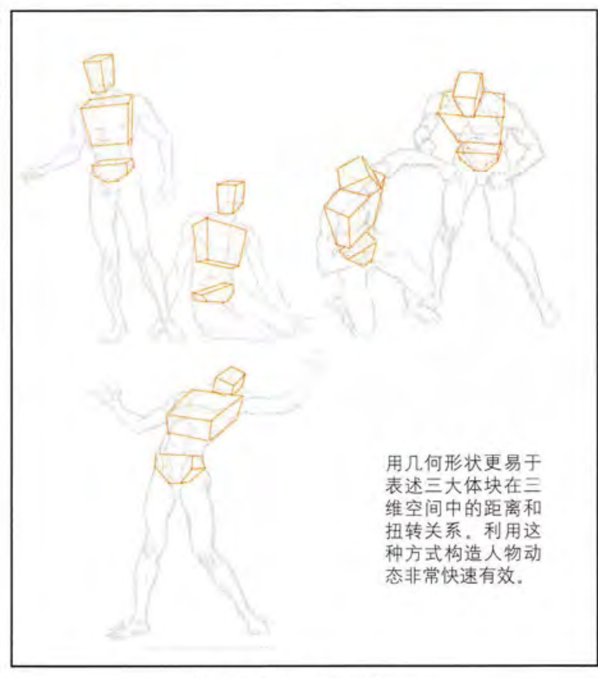
《无冬之夜》中人物的几何形体。

躯干

人体躯干部分由胸腔、盆腔以及贯穿二者并与头部连接的脊柱构成。为便于理解的需要，我们将躯干部分和头部放在一起分析，这就是所谓的头、胸、臀三大体块。它们是影响人体姿势动态的最重要的结构。一般来讲我们将它们分别构造成三个多面体的结构，这样明确了正面、侧面、背面、底面，使我们更容易以立体的角度理解三大体块相互的空间关系。

下面我们利用几何造型逐一分析身体各部分结构的概括方法，理解掌握人物对象立体的概念。



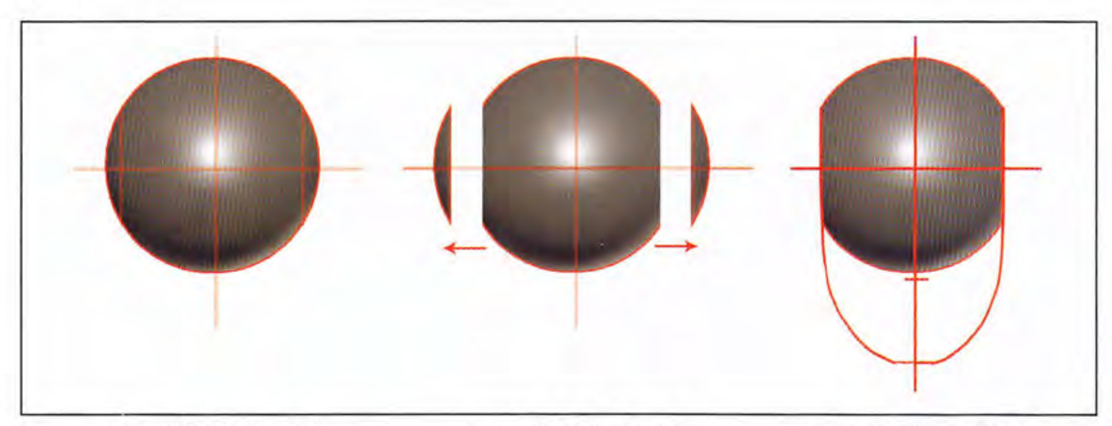


用几何形状更易于表述三大体块在三维空间中的距离和扭转关系。利用这种方式构造人物动态非常快速有效。

头部

在确定人物全身动态大关系时，我们考虑到头部和胸腔的空间关系，以便于理解为目的，将其概括为一个六面体。在进行头部细节刻画时，头部相对于五官等细节就是一个整体，我们需要对头部进行更为精确的几何结构的概括。

具体方法如下：

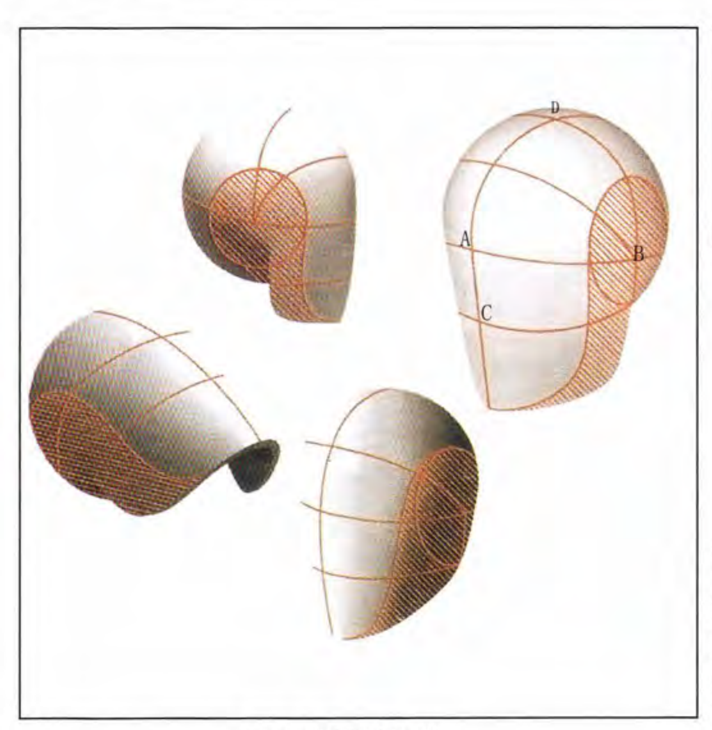


Step1 以简单的球体概括头盖骨，以球心为交点画出横向和纵向相互垂直的两条直线，将球体划分为等分的四部分，交点将是整个头部的中心点。

Step2 将球体的两端沿垂直方向切下，去掉，形成了代表头部两侧的球体的横切平面。此步骤是为了明确头部正面与两侧面的转折关系，因为事实上头盖骨并非是一个绝对的球体，它的两侧面相对更接近平面。

Step3 沿两端垂线方向向下作两条与之相切的曲线，用来代表下颌的形体。这样基本的头部几何模型就创建完毕了。

需要明确的一点是，这个头部的几何模型是一个立体的概念，我们在创建时，从开始就强调球体的概念而非圆形的平面概念。下图列出了这个立体模型在空间中的不同角度，便于大家理解。

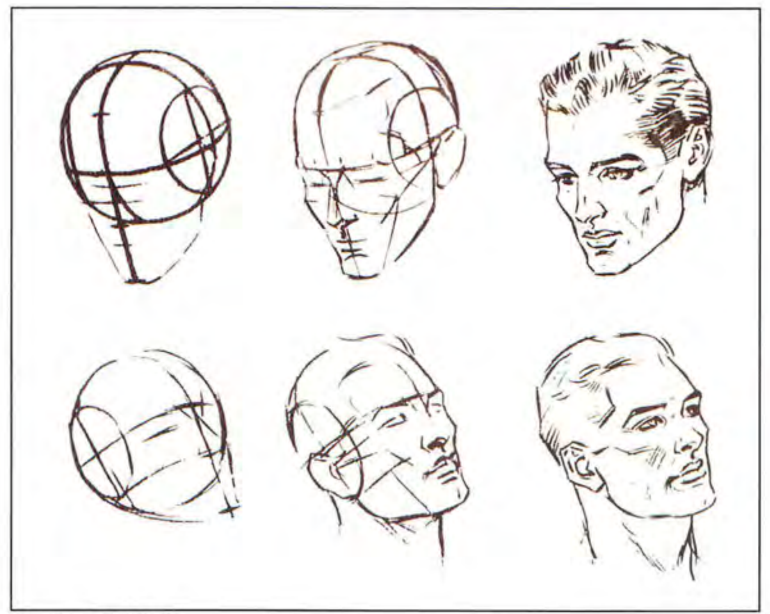




对比现实头部结构与几何结构，理解正确的头部几何构造方法的原理。

注意构建模型的结构线和现实人的头部各结构的对应关系。最初创建的球体概括变现的是头盖骨；十字线对称地划分了整个头部以及面部五官分布的大概位置；十字线的交点A是眉心的位置，也就是说穿过该点的水平线是眉毛的位置；这条水平线与侧面球体中线会聚于B点，它代表的是耳窝的位置；C点代表的是鼻根的位置。

图三



结构线与五官的关系

1/3 发际线

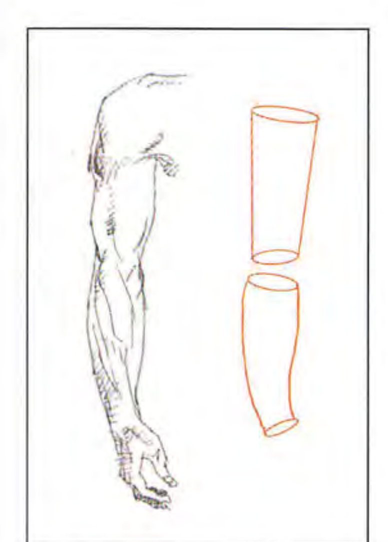
1/3 眉线

1/3 鼻根线

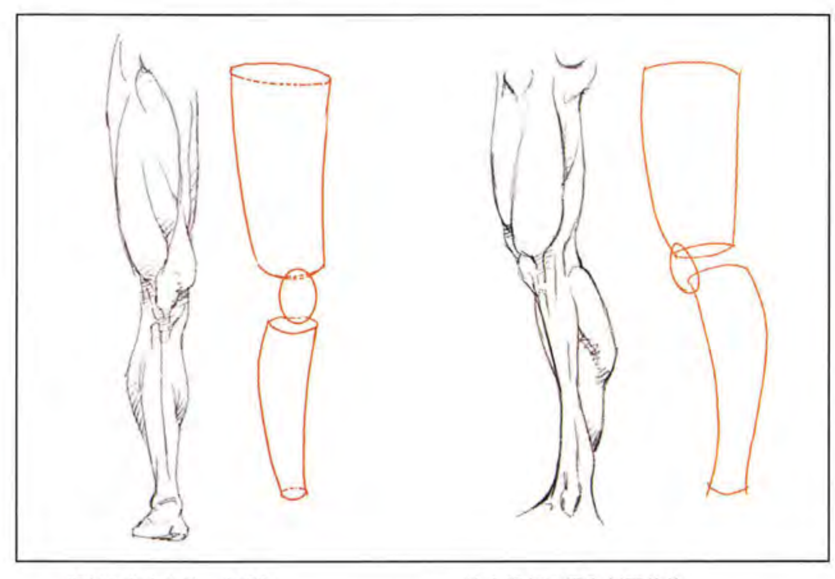
下颌线

四肢

相对于头部，四肢的几何构造就十分简单了，我们可以把它们理解成两端大小不同的圆柱体。



手臂可概括为两端圆柱体。概括时可以使圆柱体随着结构的走向具有一定的曲线变化；圆柱两端粗细根据结构也会有大小变化；注意两端横截面的描绘要准确，因为它们往往决定手臂呈现怎样的空间角度。

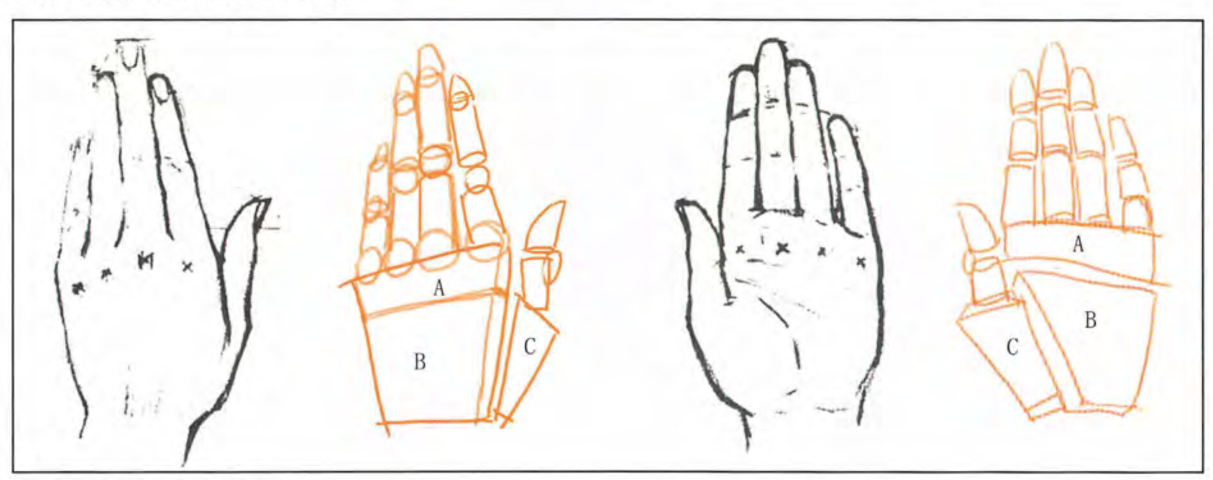


腿部可分为大腿、小腿和膝盖三部分，和手臂一样，大腿、小腿分别以两个上大下小的柱体表示，膝盖以一个椭圆形表示，虽然手臂上也有类似的肘部结构，但由于肘部相对比例较小，所以出于整体考虑，予以舍去。

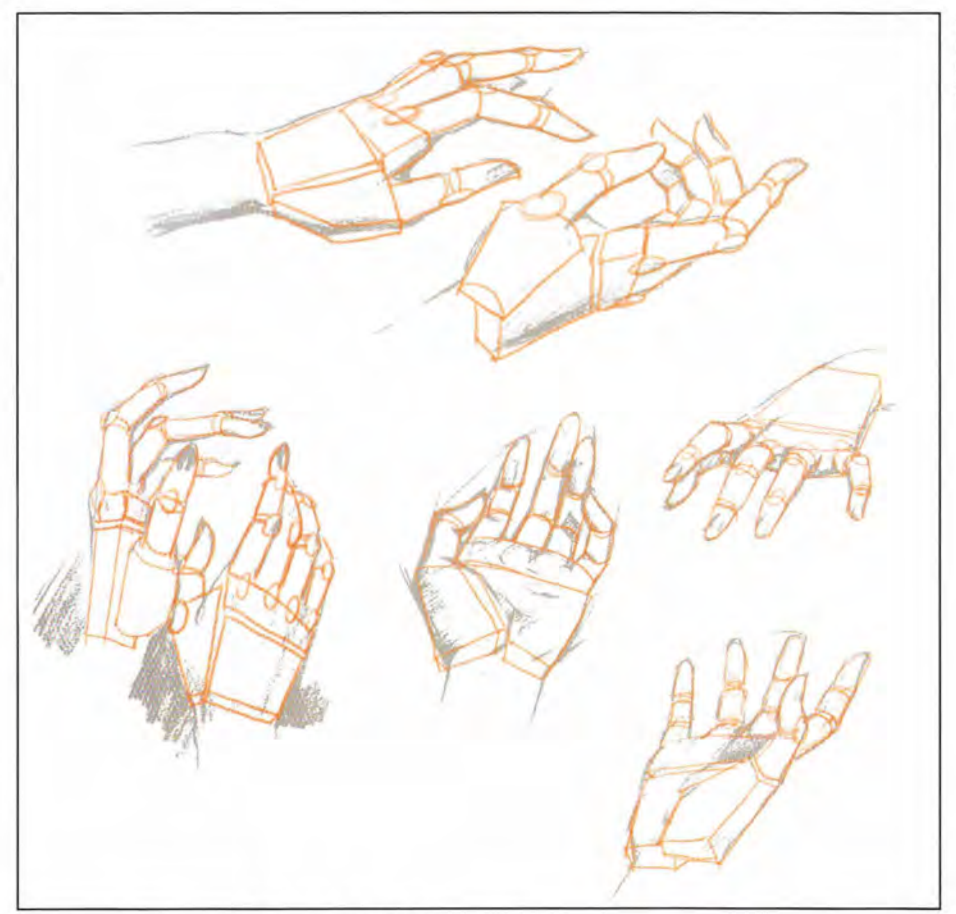
注意腿部正面和侧面的轮廓曲线变化。要以立体的形体观念理解肢体的几何结构。

手

人的手是除头部之外另一结构复杂的部位。而且相对于头部，手部的可动关节非常众多，所以它的动态可谓千变万化。手部的绘制常是初学者学习中的难点，要经常进行写生练习，在实践过程中理解手部的几何结构。自己的手就是不错的描摹观察对象。



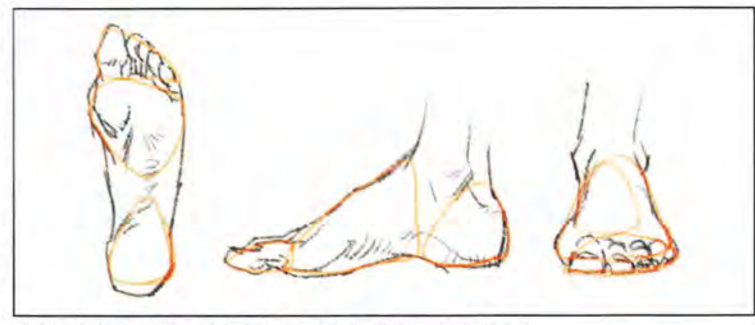
手部最基本可划分为手指和手掌两部分，根据运动方向的差异可将手掌部分划分为A、B、C三部分，这三部分各自并不会发生形变，手掌动态的变化来自于这三部分之间的位置关系的变化。



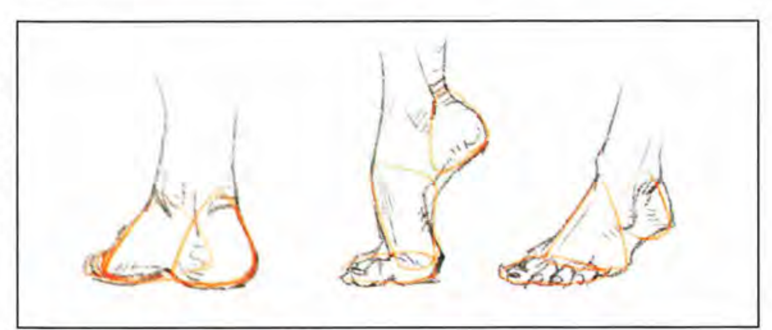
手指概括以圆柱体为基本形，由手指的关节数将其分段，这些分段相互间的空间位置变化形成了手指的动态变化。

脚常常是容易被忽略或轻视的部分，一方面人们的注意力或兴趣点常集中于上半身；另一方面，脚部在大多数人看来是没有个性的、千篇一律的部位。但事实上，一幅全身的人物绘画，不论上身或面部刻画是多么完善，如果配上一双处理粗糙的脚，会使整幅作品的艺术品质大打折扣。把过多的兴趣和精力放在了面部五官或躯干服饰上，对于整个身体支撑点的脚部却草草了事，这种虎头蛇尾的做法是不可取的。如果想使你的作品呈现稳健、成熟的品质，请把脚部的绘制当作学习攻关的重点吧。

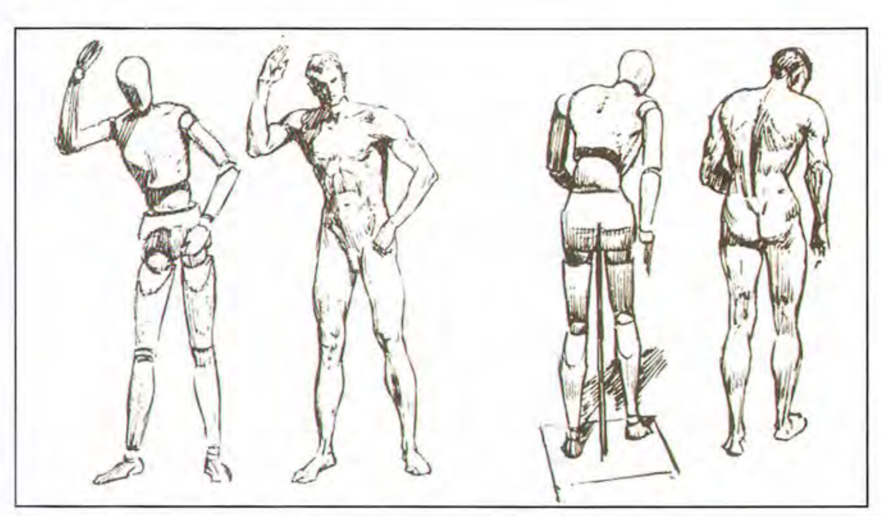
其实掌握脚部的结构并不难，脚部的动态变化是由脚趾、脚掌、脚跟三个相对固定的体块的空间位置变化所产生的。为了操作上的方便，我们可将这三个体块归纳成三个从不同角度都呈现为近似于三角形的四面体，也就是说无论哪个角度都可把这三个体块画成三个三角形。不同的动态、空间角度，都可由这三个三角形不同的位置变化来概括。

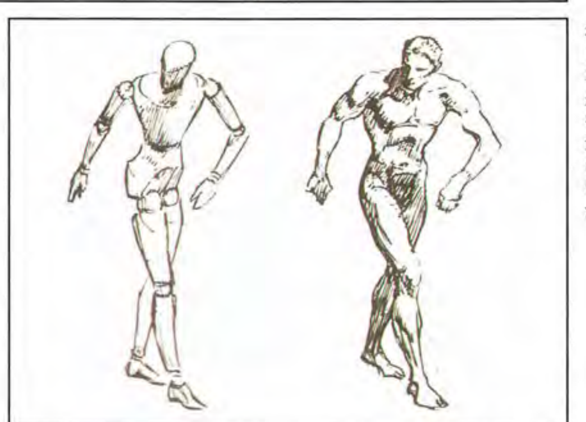


观察理解构成脚部的三个体块在不同空间角度所呈现形状的变化。



三个体块的位置变化可概括所有脚部动态。

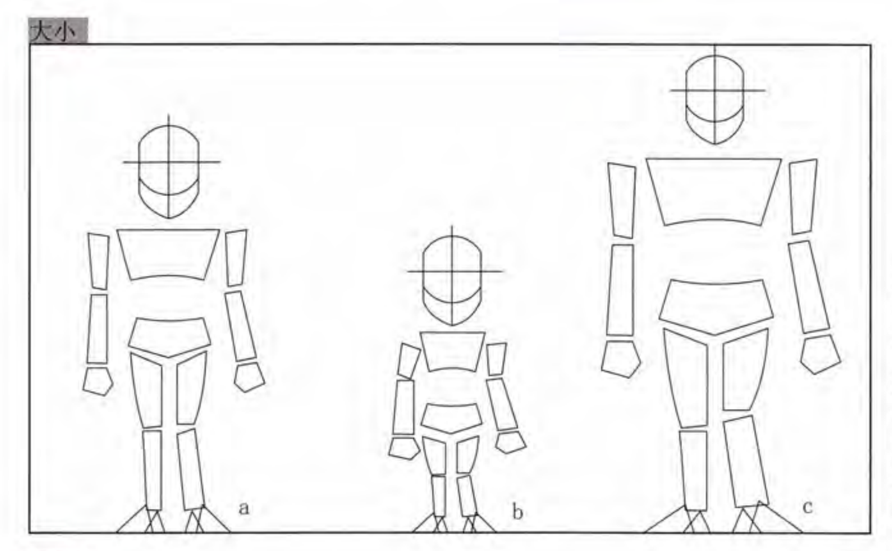




利用木人在创作中实际应用的例子。几何造型法并非是绘画的具体技法，而是一种观察理解的方法。初学者当然可以应用几何造型法直接创作，但重要的是理解这种方法的目的，那就是培养造型的观念和意识。

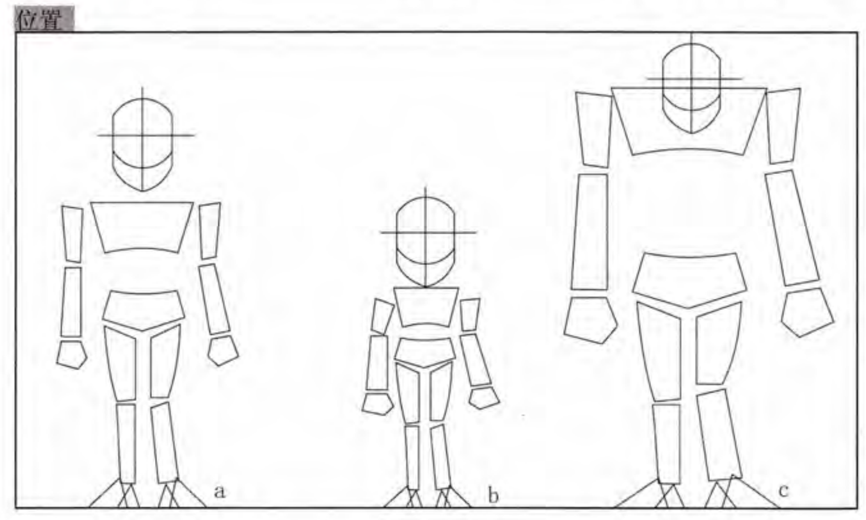
利用几何造型法构造角色有三个要点，那就是大小、位置和形状，下面以一个实例来说明。

大小



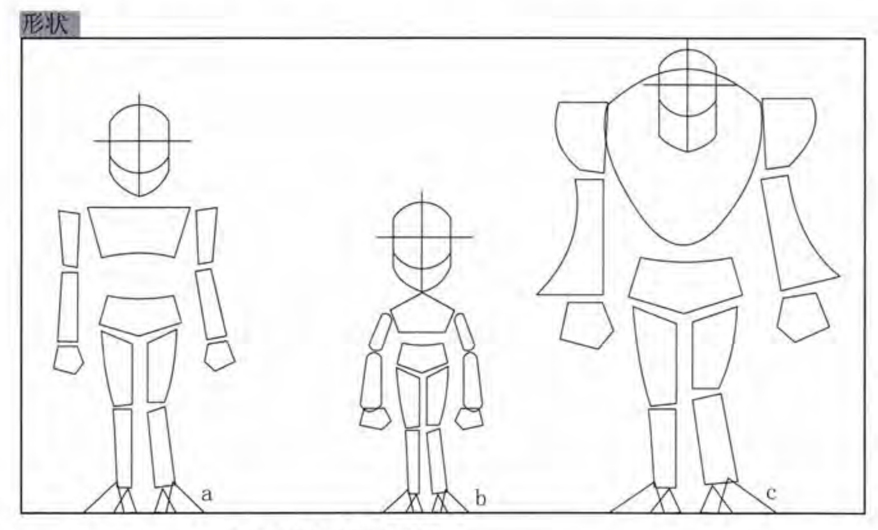
以上三个角色，是由同样形状、相对位置的几何模型构造的。b、c都是以a为原型，对身体各部进行缩放变化得来的。可以看出几何结构大小的不同所带来的变化是显而易见的。相比较而言，c胸腔巨大，个头最大，呈现健壮男性轮廓特征。b身形矮小，头部比例相对身体较大，是一种少年的外形轮廓，a的轮廓就显得较为中性。

位置



a保持不变，以作参照，进一步对b、c各体块进行相对位置的变化。缩小b胸、臀之间距，加大c胸，臀之间距，缩小头，胸之间距。通过体块位置的简单变动，进一步强化了角色的个体特征：c显得更为魁梧，更具男性化特点；b显得更紧凑，充满朝气！

形状



以延续位置调整后对角色产生的感觉，进一步对身体各体块加以变形以强化角色的性格特征。b作为一个少年的模型，肩部应有适当下滑的感觉（溜肩膀）；c把胸腔变形成巨大的椭圆形，以明确角色实力强大的造型感觉，手臂部分的变形使其具有穿着盔甲的感觉。

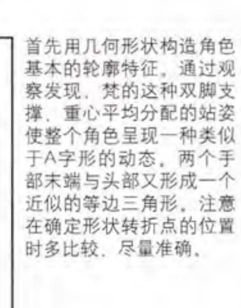
最终依据几何造型所传达出的角色特征进一步地刻画，得到以下三个各具特色的角色造型。这三个角色造型都是由同一原型a，经过大小、位置、形状的变化推演得到的，可见这三个要素对于角色构造的重要作用。

a　　b　　c

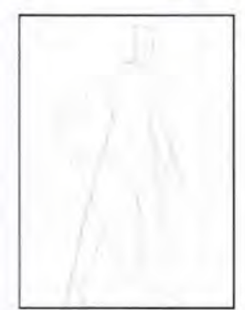
临摹是造型艺术学习中最通常和有效的方法，经常临摹你喜欢的魔幻游戏造型，你会发现进步神速。



我们来临摹著名的游戏角色《最终幻想XII》的角色梵，利用这节所学的几何造型法来解决！几何造型法意义在于意识的养成，这其中的许多步骤完全可以被打乱，甚至省去，当然前提是你把这种立体的造型意识完全理解并已形成创作思维的一部分。



首先用几何形状构造角色基本的轮廓特征。通过观察发现，梵的这种双脚支撑，重心平均分配的站姿使整个角色呈现一种类似于A字形的动态。两个手部末端与头部又形成一个近似的等边三角形。注意在确定形状转折点的位置时多比较、尽量准确。



在上一步确定的轮廓框架内进一步利用简单的形状细分身体各结构的轮廓。注意大小、位置、形状三个要素。



运用几何形体的概括方法，添加几何形体的结构辅助线，使造型具有立体感，梵的立体模型已经初步浮现出来了。



如果前三个步骤进行得准确、扎实，那么在此基础上划分角色的细节轮廓将轻松而卓有成效。注意在这一步对于衣饰、五官等细节的着力。



依据几何结构辅助线的方向，转折的提示，把你所看到的细节统统加上去吧。



最后，清稿，完成！意气风发的梵被我们画成了。

4.了解人体解剖结构

通过上一小节的学习，我们了解了用几何造型法构造角色的基础模型。在此基础上，我们要绘制有血有肉的角色，就要了解人体解剖结构的相关知识。

人体解剖结构的学习对于进行魔幻游戏造型设计工作作用重大，一方面魔幻游戏少不了肌肉发达的角色；另一方面设计正确的人体结构特别是肌肉组织，会使作品充满生命力和真实的存在感。人体解剖是几乎所有造型专业的必修课，是造型设计工作者区别于业余选手的基本素质，有志于此的读者们请努力掌握这部分内容，这将大幅提升你的等级！



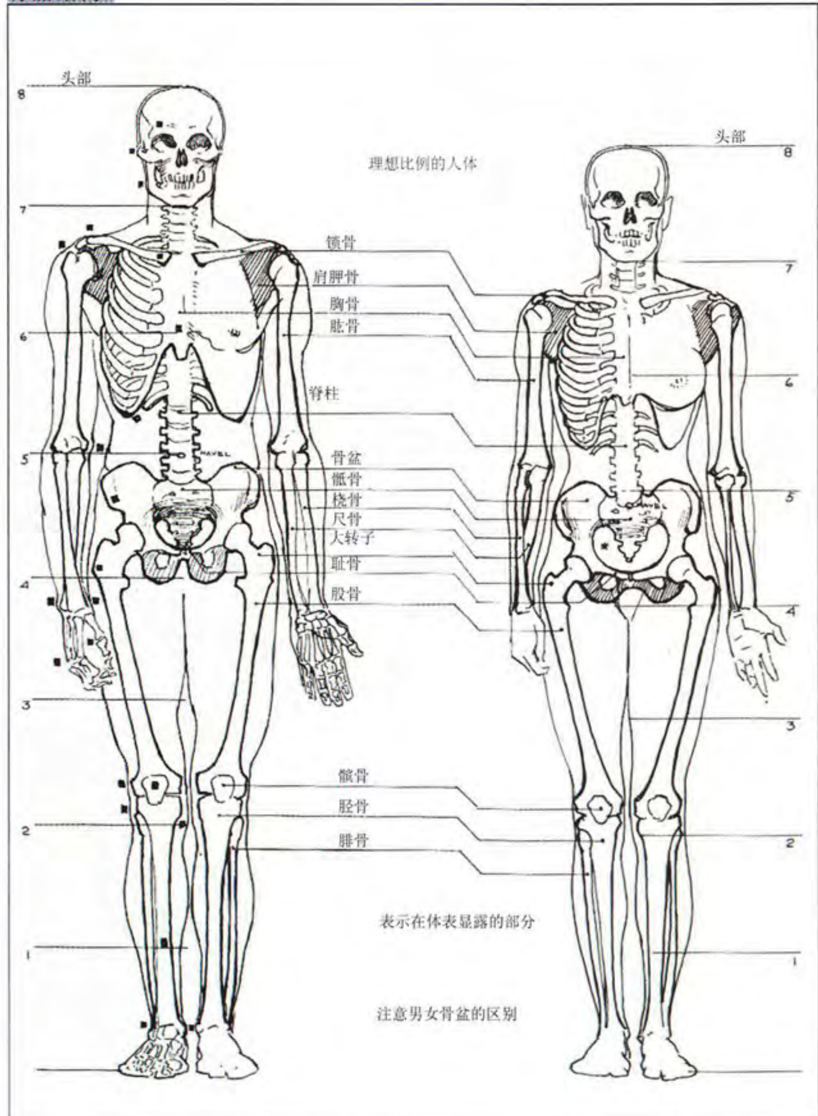
正确的解剖结构将大大加强作品的真实感，是专业品质的最基本体现。





造型艺术大师无不精通、谙熟人体解剖结构。在此不得不再次提到被誉为"插画之神"的魔幻艺术大师弗兰克·弗雷泽塔，他对于解剖结构准确的把握，使他无论是创作人物、动物还是虚构的怪兽，都拥有无与伦比的真实感，推荐大家多多揣摩学习。

骨骼结构



人体解剖结构主要包括骨骼结构和肌肉结构。

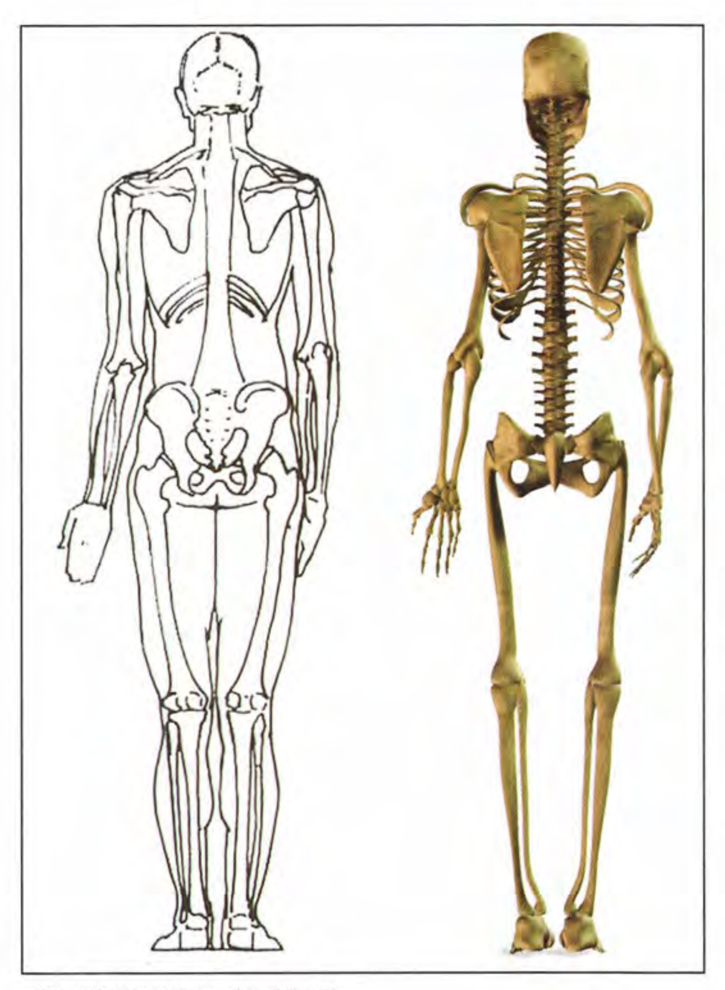


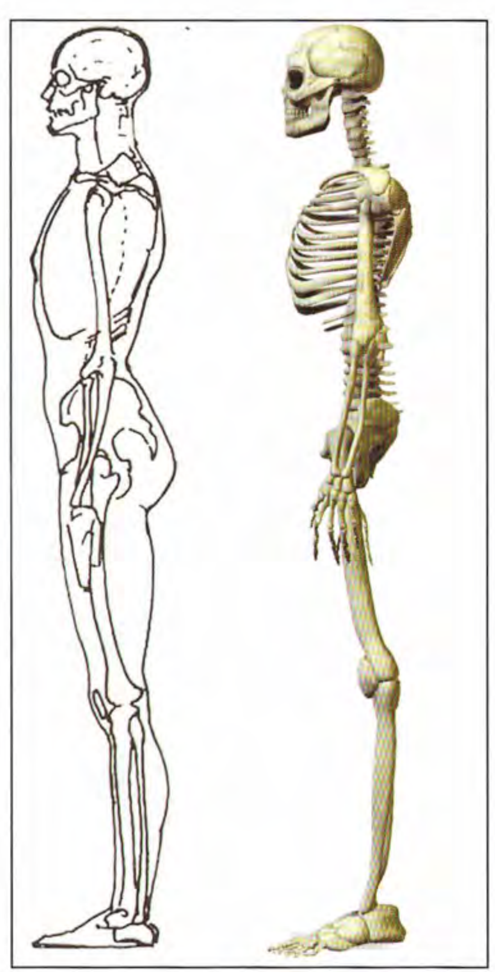
这些结构的记忆是一个漫长枯燥的过程，在不同的阶段，需要大家时常拿出来温习或作为创作时的参考。



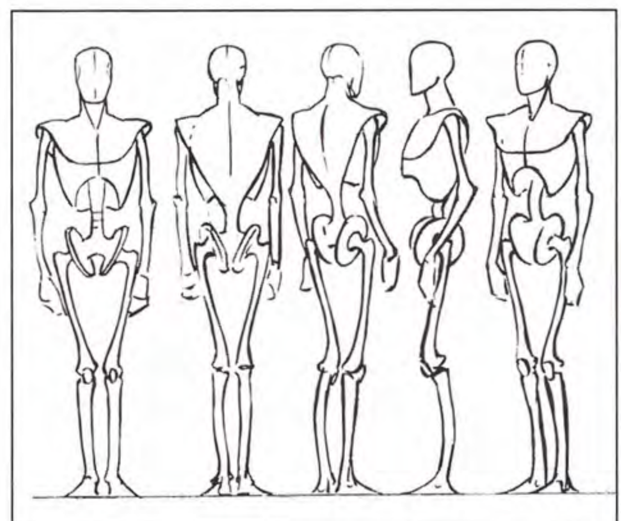


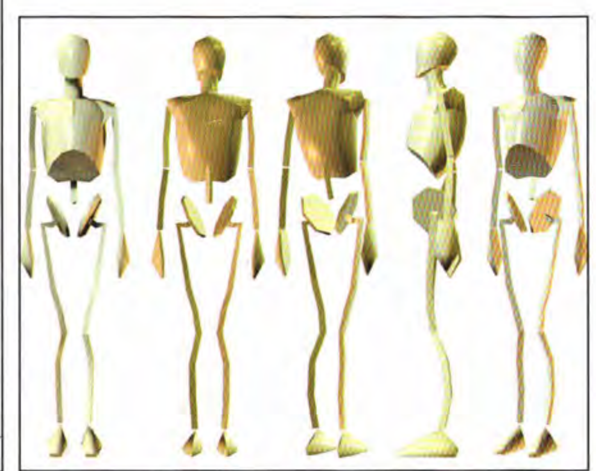
骨骼结构的熟悉掌握，不仅有利于对于人体结构动态的理解，还直接帮助我们创作亡灵类的角色。





正面、侧面的骨骼结构与外轮廓的关系。

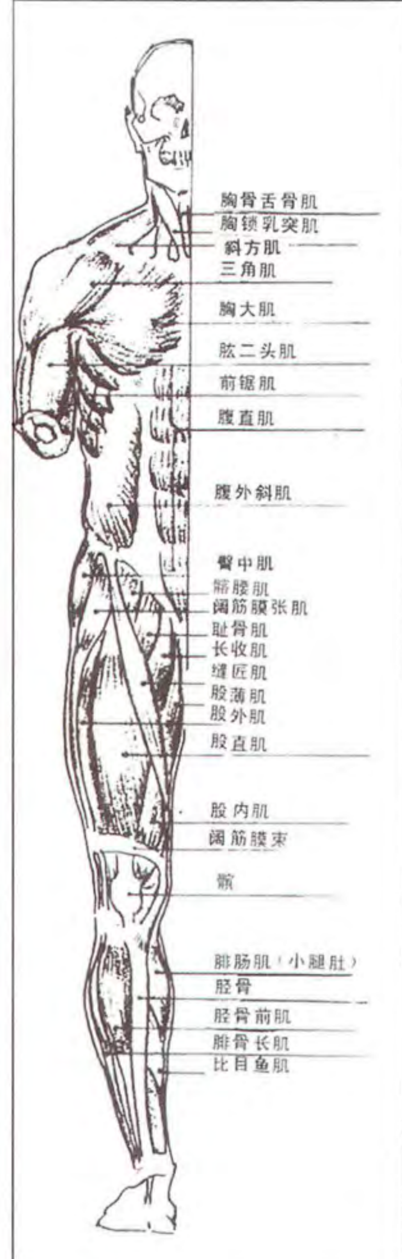




人体主要骨骼还可以用几何造型法概括，概括后的骨骼结构更加易于记忆和掌握。

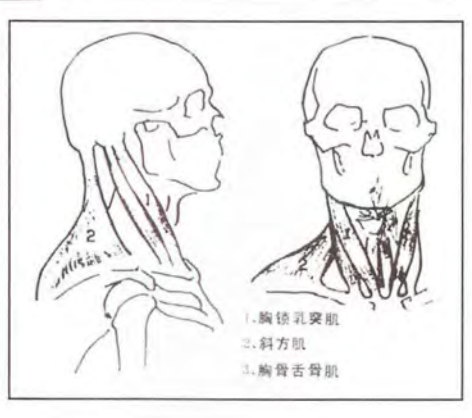
肌肉结构

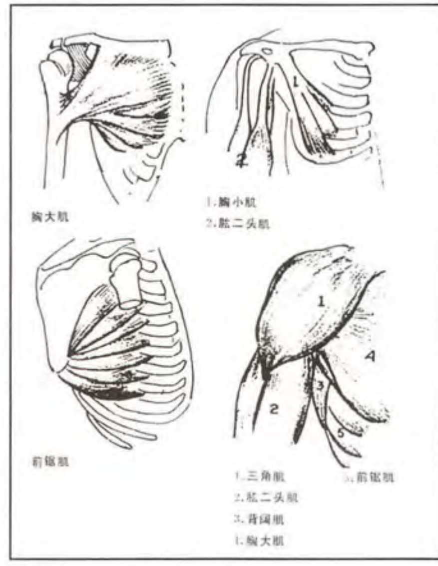




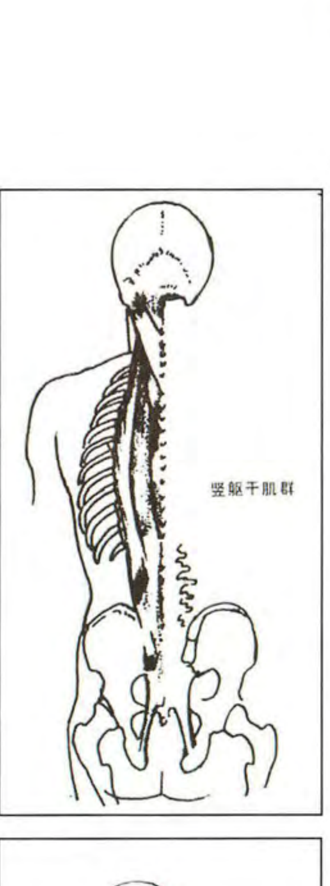
人体正面肌肉结构

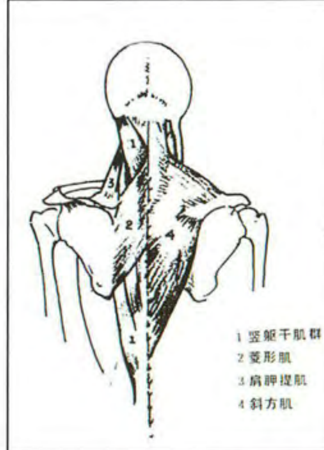
尝试记忆这些肌肉名称，它的作用是辅助你记忆各个单独肌肉相互之间的组织结构关系，多看多记，你会发现当你记住它们全部名称的时候，你也就能够基本记忆它们各自的位置关系了。

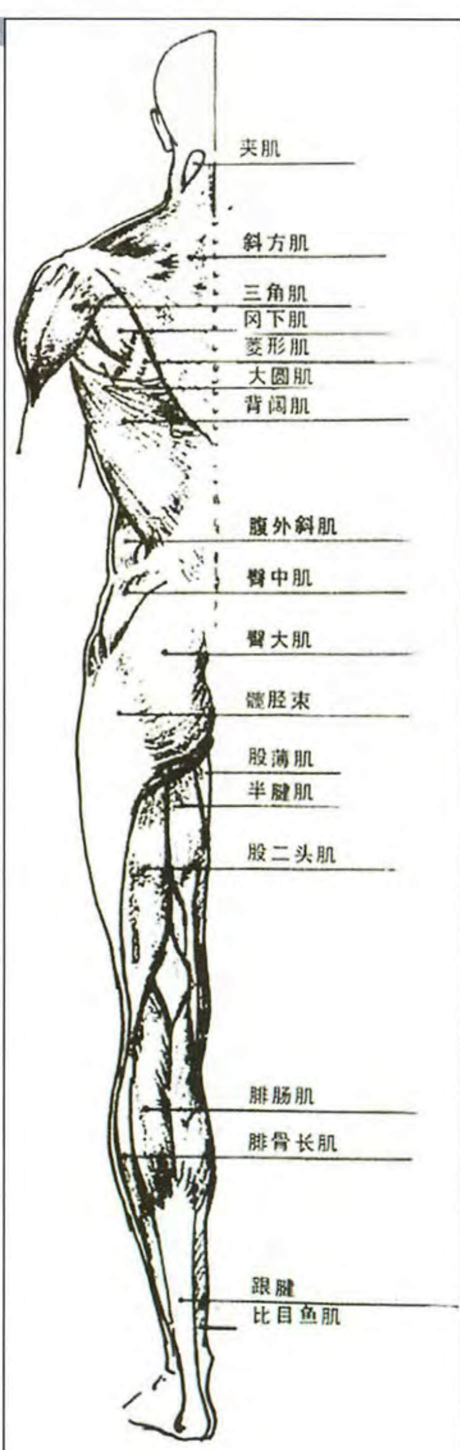




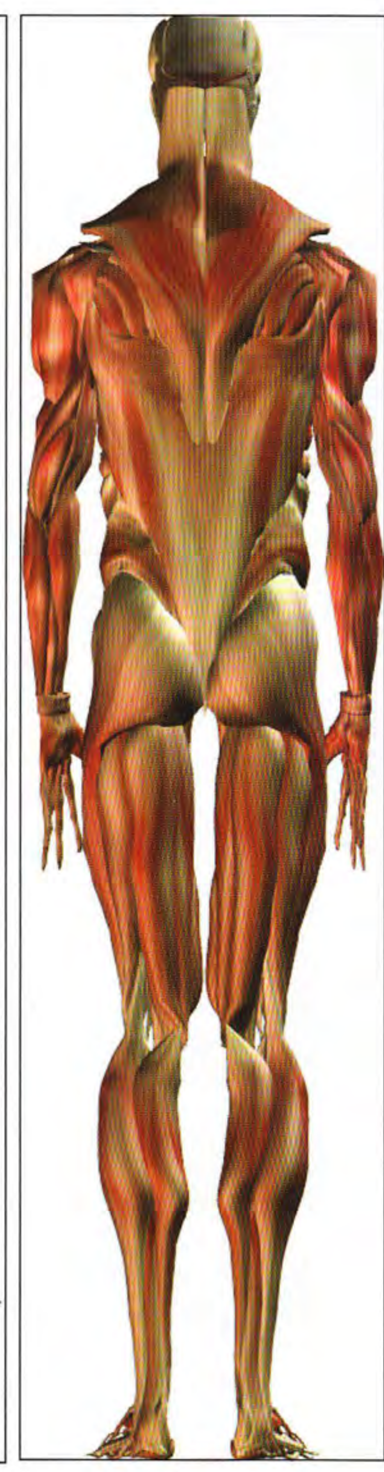
人体背面肌肉结构



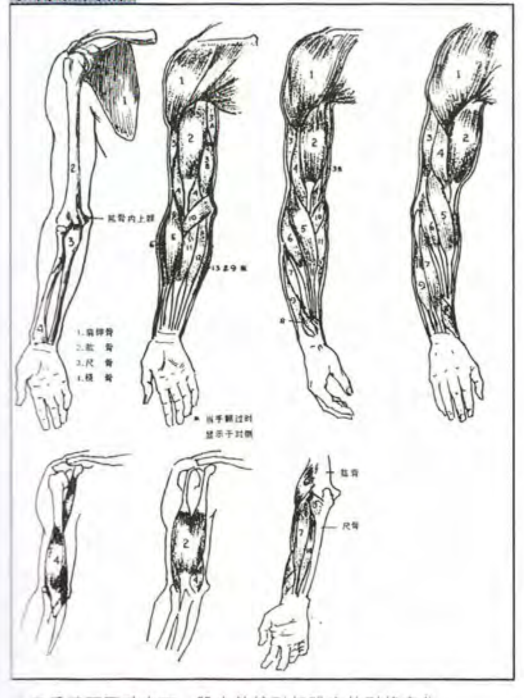




注意肌肉分布的叠
加层级关系

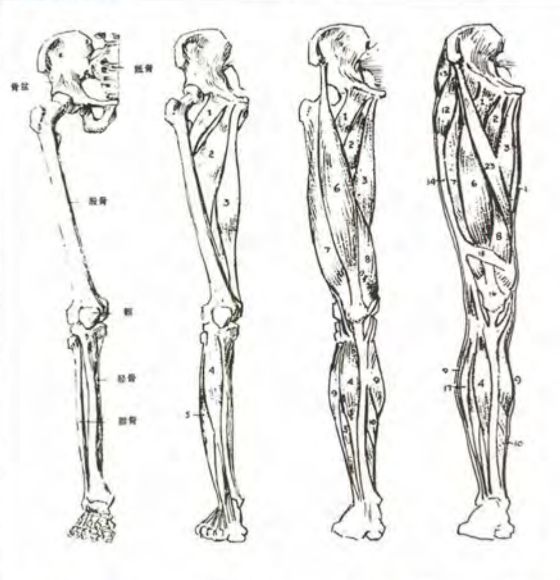


手臂肌肉群

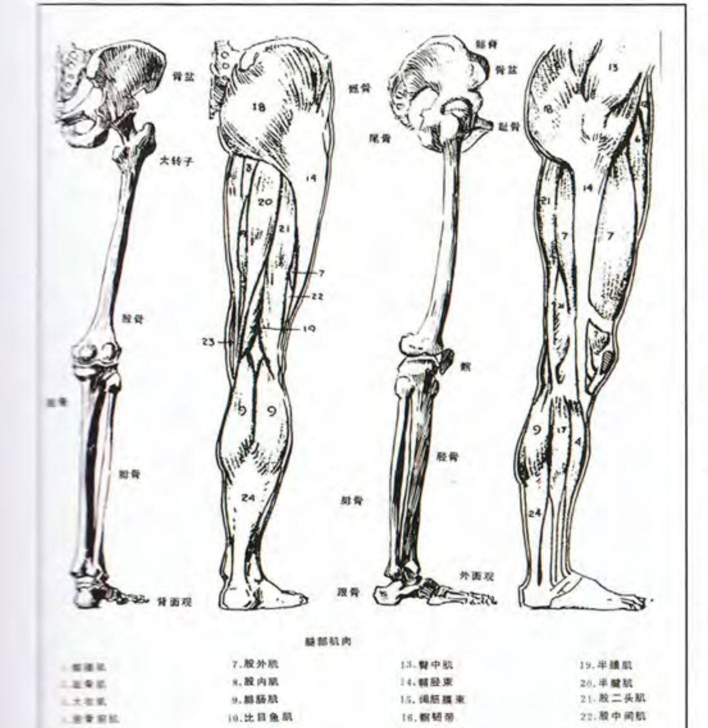


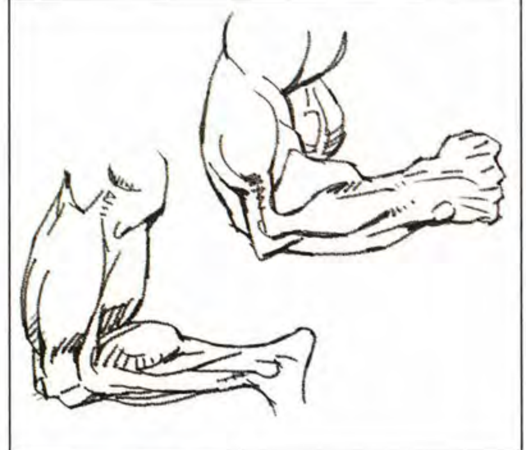
三幅手臂不同动态下，肌肉伸缩引起肌肉的形状变化。

腿部肌肉群



1.髂腰肌	7.股外肌	13.臀中肌	19.半膜肌
2.耻骨肌	8.股内肌	14.髂胫束	20.半腱肌
3.大收肌	9.腓肠肌	15.阔筋膜束	21.股二头肌
4.胫骨前肌	10.比目鱼肌	16.髌韧带	22.股中间肌
5.趾长伸肌	11.股薄肌	17.腓骨长肌	23.缝匠肌
6.股直肌	12.阔筋膜张肌	18.臀大肌	24.跟腱

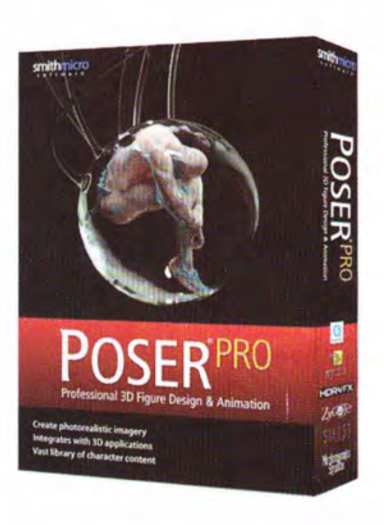




对比手臂与腿部肌肉，你会发现它们许多的相似之处，这是由其相似的功能所决定的。除名称之外，本质上说两者的肌肉分布相同，服务功能相同，但在肌肉比例和形状上有较大差异。通过比较的学习方法，了解其功能上的存在原因，有助于理解记忆。

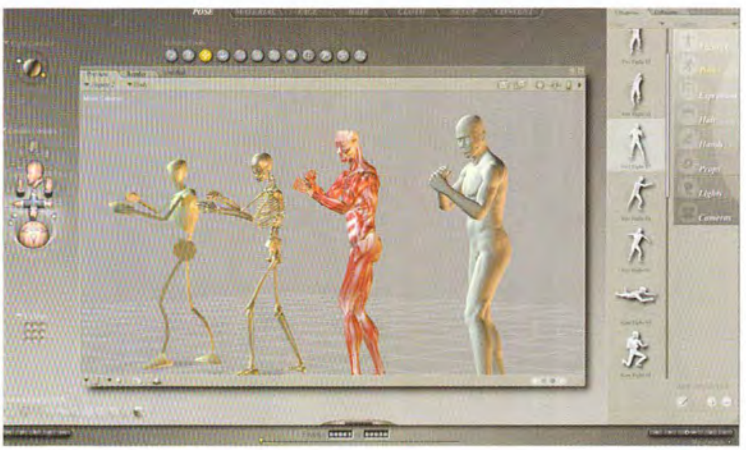
5.人体学习的辅助软件

这里为大家介绍几个辅助人体结构学习的软件，它们可以帮助你以一个立体的角度，从不同层次去理解人体结构。



Poser

Poser是一款用来制作人物、动物静态三维造型及动画的软件包，它是由Metacreations公司设计制作的，广泛应用于数字及传统造型艺术以及医疗教学领域。如同软件的名字一样（Pose，姿势、动态）这个软件精于人体姿势的创作。它就像一个虚拟的木人，可以随意摆弄姿势的同时，你还可以对角色模型进行编辑，以符合你对于造型的要求。同时软件的模型库中拥有大量体态各异的角色模型可供选择，掌握了这个软件，就相当于有了一大批自己专属模特，对于创作游戏角色造型的工作实在大有助益！



软件的模型库中内建一系列基于解剖学的模型，多观察这些立体环境中的解剖模型为我们带来更为直观的视觉印象。

许多艺术家甚至已经开始利用Poser直接创作作品了，以软件生成的精确的人体结构及姿态为蓝本，创作令人信服的幻想题材作品。下图为幻想插画艺术家Roberto .Campus利用Poser进行创作的简要过程。









Zbrush

学习人体结构最为扎实有效的方法是做雕塑，通过把分解的肌肉一块块地附着到模型上完成雕塑的练习，你会一辈子都记住人体的肌肉构造，并对人体各部分的层级结构有立体直观的理解。

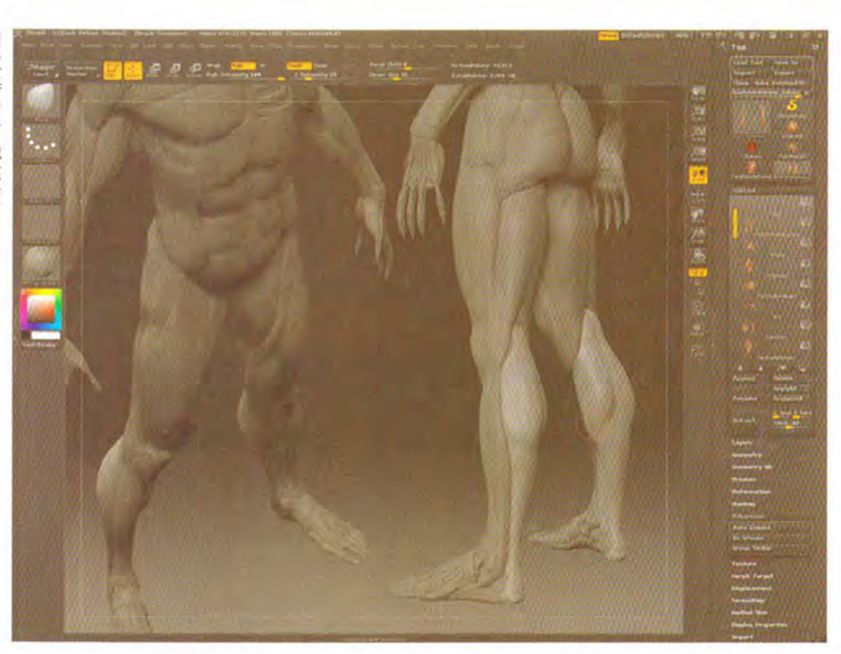
不过雕塑技法本身就需要长时间艰苦的学习，仅仅是工具、材料性能的熟悉就是一个不短的过程，并且这种方式比较耗时耗力。是否有能达到同样学习效果并且掌握起来更快速、简便、清洁（如果有人不想碰泥巴的话）的方法？

Zbrush就是最好的解决方案！

ZBrush软件是世界上第一个让艺术家感到无约束自由创作的3D设计工具！它的诞生代表了一场3D造型的革命。它将三维动画中间最复杂最耗费精力的角色建模和贴图工作，变成了小朋友玩泥巴那样简单有趣。设计师可以通过手写板或者鼠标来控制Zbrush的立体笔刷工具，自由自在地随意雕刻自己头脑中的形象。在软件中我们可以超越技法、材料性能的束缚，利用雕塑这种立体造型手段去熟悉学习人体解剖结构，这是最为直观有效的途径。

活学活用当今先进的数字图形技术手段，将使你的造型学习过程事半功倍。

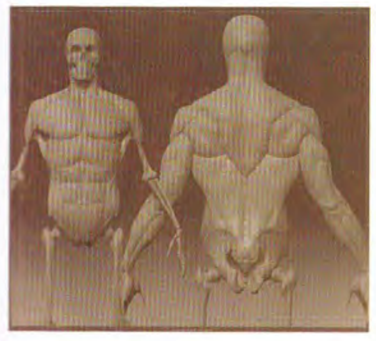
图中展示的是一个利用Zbrush制作泥塑的简要过程。这种学习方法是从基本的骨架开始，将软件中捏好的肌肉型状逐层地附着于骨架之上。所谓实践出真知，经常性地雕塑练习对于造型意识的提高有着无可替代的作用。





Zbrush的设计非常人性化，比较容易上手。这里推荐几个视频教程供有兴趣的读者研究学习。

"Gnomon ZBrush for Illustration Arm Upgrade","Gnomon Zbrush:Head Modeling""Gnomon Intro to ZBrush 3 Interface And Workflow"这几个教程由美国Gnomon公司出品，是Zbrush的专业教程，读者可以到www.gnomon.com主页上查找教程的具体信息。





《魔兽世界》角色造型。

6.魔幻游戏造型的基本动态



《鬼泣4》角色造型。



《创世纪》角色造型。

左侧一组来自不同游戏中的人物造型，我们能发现些什么共同点呢？

他们都是站着的。对于游戏造型创作的学习者，这是一个非常严肃的答案。要知道游戏角色造型设计的基本动态就是站姿。因为只有角色站立的姿态才能最为全面地表现设计的要点和体态特征。



《最终幻想Ⅸ》中的怪兽造型。

为什么游戏角色设计不采用坐姿呢？处于设计目的的需要，游戏角色设计应该能够客观地、清楚地表达设计师的设计意图，所以为了避免无谓的遮挡，在设定角色基本动态时，应该尽量选择全身的、平视的站立姿态。

全身、平视的站立姿态是进行游戏角色造型设计时首要考虑的基本动态，应该说这是由游戏造型设计工作的目的所决定的。一些比较特殊的角色设计，比如无脚怪兽，我们虽不能称其为站姿，但设计时也应该选择能够表现全貌的直立姿势。



热门游戏《波斯王子4》的海报设计。海报中的角色由于俯视视角以及广角的镜头感等原因造成肢体间比较严重的遮挡，使观者无法看到胸前以及足部的设计。



《波斯王子4》的角色设计图。正面、平视以及站立的构图将设计要点表露无遗。



《创世纪》角色设计图。





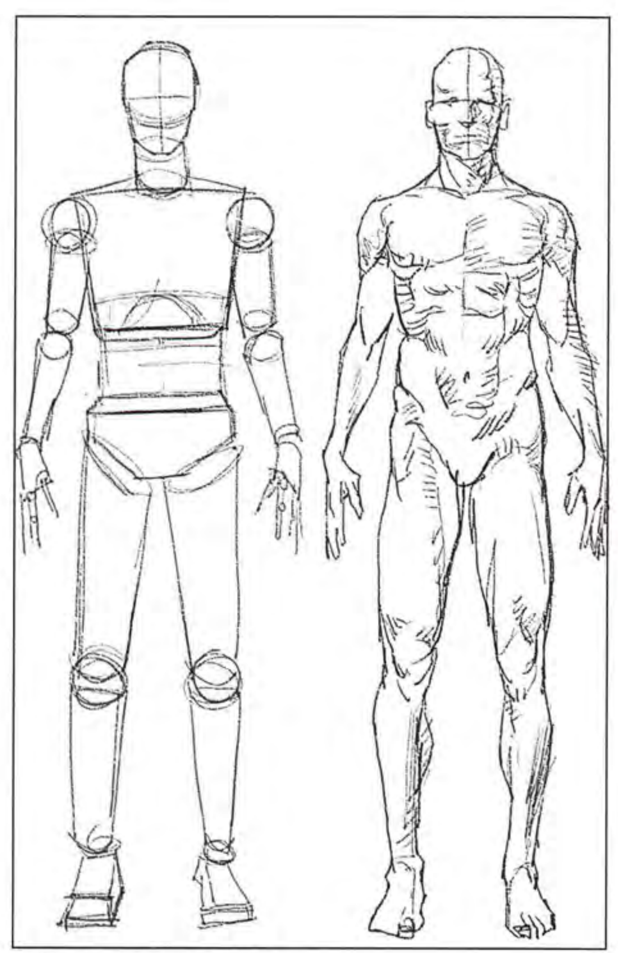
《创世纪》宣传海报原稿。

以上两组图是《创世纪》的原画设定，左侧是相对应的角色设计图，右侧两幅是游戏的宣传海报原稿。角色设计图明确地表现了腿部、腰部的细节而且清楚地表达了该角色身体各部分的比例关系，为宣传海报制作工作提供了明确可依据的参考。

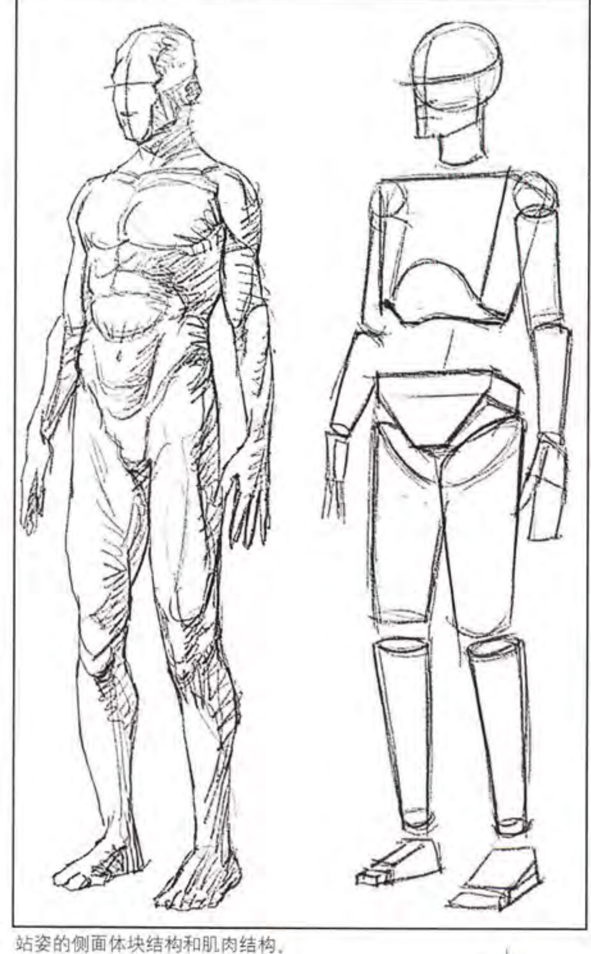
7.经典的站姿

人的站姿可谓是千变万化，身体各部分不同的姿势可以组合出无数的姿势动态，初学者应该如何掌握呢？

考虑到游戏造型设计的目的和服务对象，向读者推荐几种经典的站姿，它们非常适合初学者快速地掌握并投入到造型设计的工作中。



站姿的正面体块结构和肌肉结构。



站姿的侧面体块结构和肌肉结构。

这是游戏角色造型设计最常采用的姿势。它的基本特征是两脚分开、双手自然下垂，重心平均分配在两腿之间。

这种姿势的好处是身体各部位的相互遮挡非常少，能够清楚地展示角色设计的全貌。这种姿势几乎适合所有人类角色，是万能姿势。从几何模型来看，身体各主要体块呈现为一种直线排列，给人以平稳均衡的视觉感受，所以常为力量型或男性角色设计时选用。

这种姿势配合手臂姿势的各种变化也很容易，只要稍加改动就能够创作出单手或双手持握道具、兵器的姿势。设计时可根据需要调整双脚的动作幅度。



《最终幻想·纷争》的站姿造型。

以下是采用这种姿势的著名游戏角色的案例。



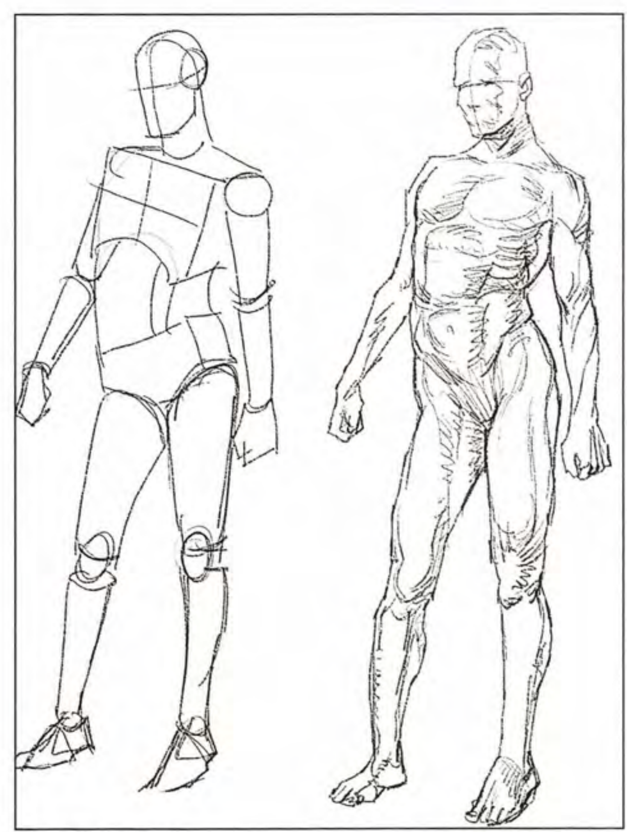
《失落的奥德赛》角色的站姿造型。



《波斯王子4》角色的站姿造型。

《恶魔城》角色的站姿造型。

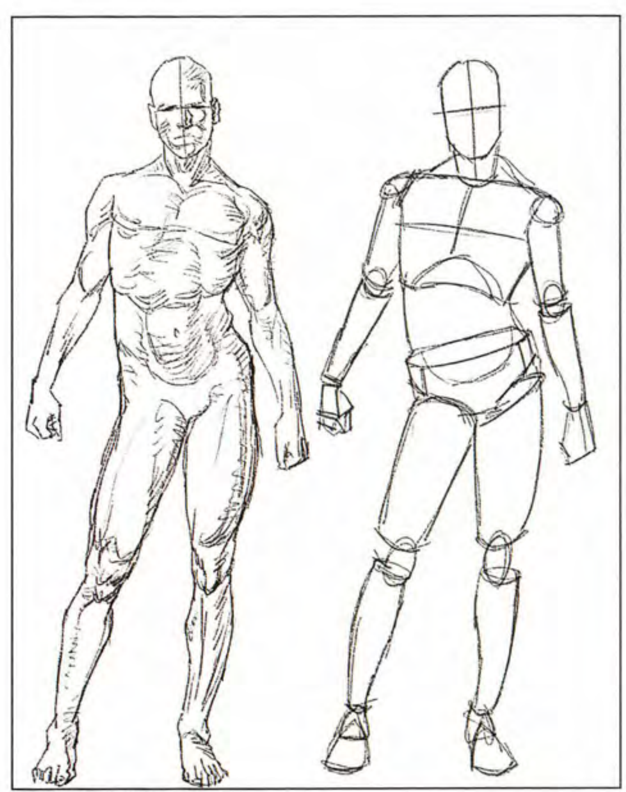
这种姿势身体各部分平行对称，这种对称性可以清楚、明确地表现角色的身材比例、衣饰、道具的设计，这些是游戏角色设计的最基本目的。所以这种姿势被广泛地应用到各类游戏角色的设计中，成为万用的姿势。但同时应当注意，这种对称性却一定程度上限制了角色性格、性别等个性特征的传达，绘画时应注意跨步幅度、关节扭转以及上肢姿势的变化，以避免动态过于呆板、僵硬。另外，此种姿势稳定、平衡对称的特性特别适合用于设计富有实力、强悍、霸气的游戏角色。



重心偏移的站姿侧面。

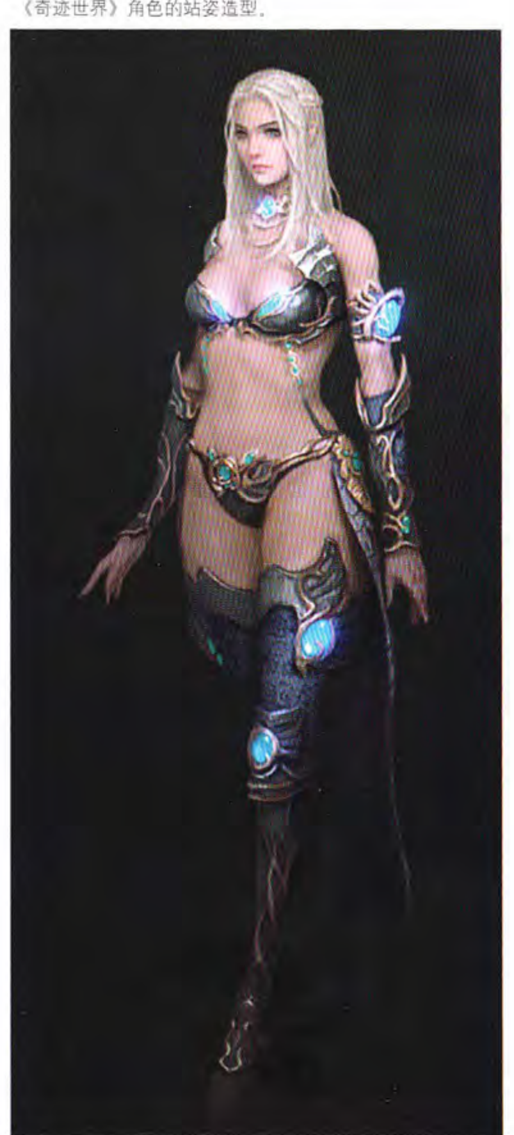
这种姿势其实是第一种姿势稍加变化得来的，身体各部位相互之间遮挡也很少，区别就在于它的重心较上一种姿式有所偏向，重心落在一条腿上，这种姿势的好处是看上去较为自然、舒适，接近我们日常站立的姿势（身体的大部分重量放在一条腿上，另一条腿可得到及时的休息），比较符合人体工程学。由于重心偏移，骨盆不能保持水平；为保持重心，胸腔相应地向相反方向倾斜，两体块之间形成一个夹角；脊柱这时也随之改变原先竖直的状态，而产生S形的弧度。

这也是个万能型的姿势，广泛见于各著名游戏角色的设计方案中。由于具备的扭转关系以及S形的脊柱形状等因素，这种姿势常被女性角色设计所采用。配合手部姿势的变化，可以使这个姿势更加女性化。

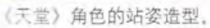


重心偏移的站姿正面。

《奇迹世界》角色的站姿造型。







《天堂》角色的站姿造型。



《永恒之塔》角色的站姿造型。

这种姿势相较于第一种姿势的优势是自然、真实，所以在当下的游戏角色设计中十分常见。推荐大家在设计角色时，若对角色姿势没有特殊要求，这种姿势应该作为首选。

在重心稳定的情况下，头、胸、臀三大体块中，任何一大体块出现倾斜的情况，与之相邻的体块就会自然向相反方向倾斜以保持重心。这就像杂技演员叠凳子的表演，尽管凳子的堆叠看似杂乱无章，但相互交错的关系会抵消重心的偏移，使整体重心得以维持。

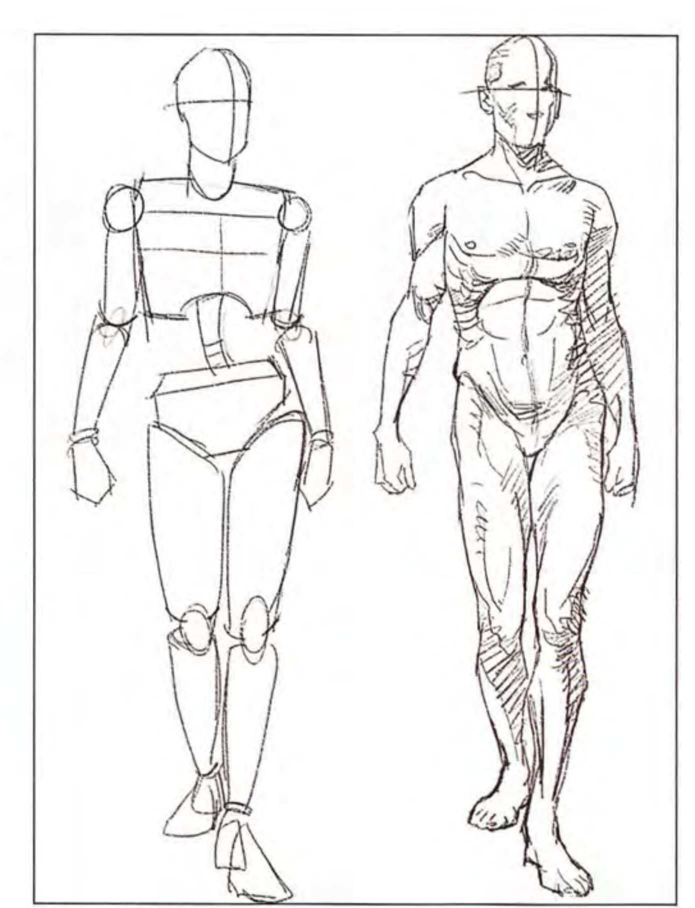




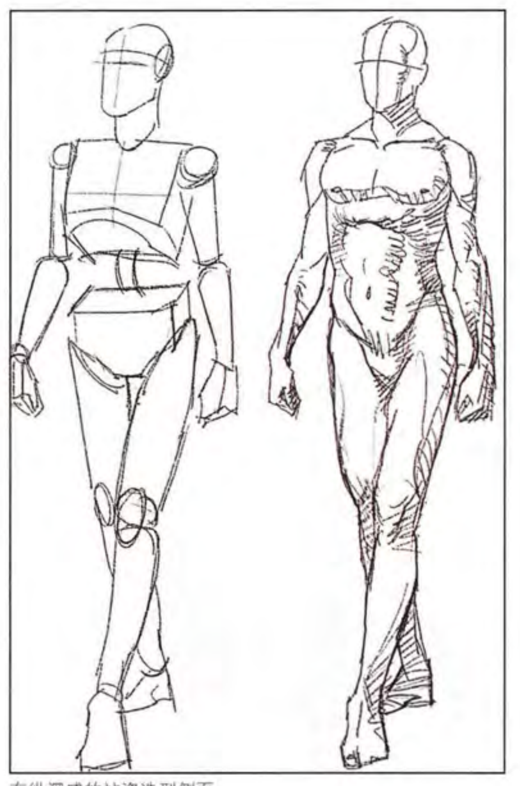
《永恒之塔》角色造型，当这种姿势应用在女性角色设计中，上肢时常采用手部叉腰的姿势。

这种姿势相较前两种，在纵深空间上有一定的扩展，两脚有了前后的空间幅度。双腿相互有时会有一定的遮挡。由于双腿的前后关系，使骨盆在竖直轴向上产生扭转，相对应的胸腔部分会发生逆向扭转以保持重心。

这种姿势较能体现纵深的空间感，立体感比较好。一前一后的脚部关系，稍加改动可形成走动的姿态，较具动感，这种动态使角色设计更为生动。



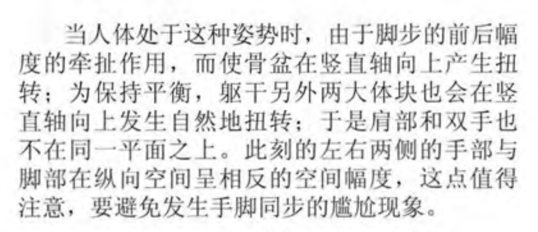
有纵深感的站姿造型正面。



有纵深感的站姿造型侧面。



《科南时代》角色造型。



当人体处于这种姿势时，由于脚步的前后幅度的牵扯作用，而使骨盆在竖直轴向上产生扭转；为保持平衡，躯干另外两大体块也会在竖直轴向上发生自然地扭转；于是肩部和双手也不在同一平面之上。此刻的左右两侧的手部与脚部在纵向空间呈相反的空间幅度，这点值得注意，要避免发生手脚同步的尴尬现象。

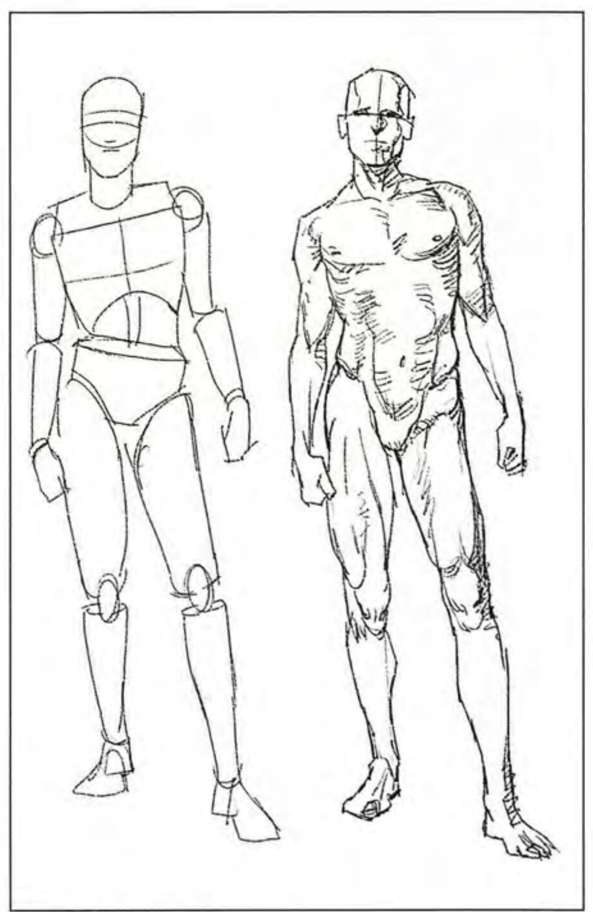



《Gez Fry》角色造型。

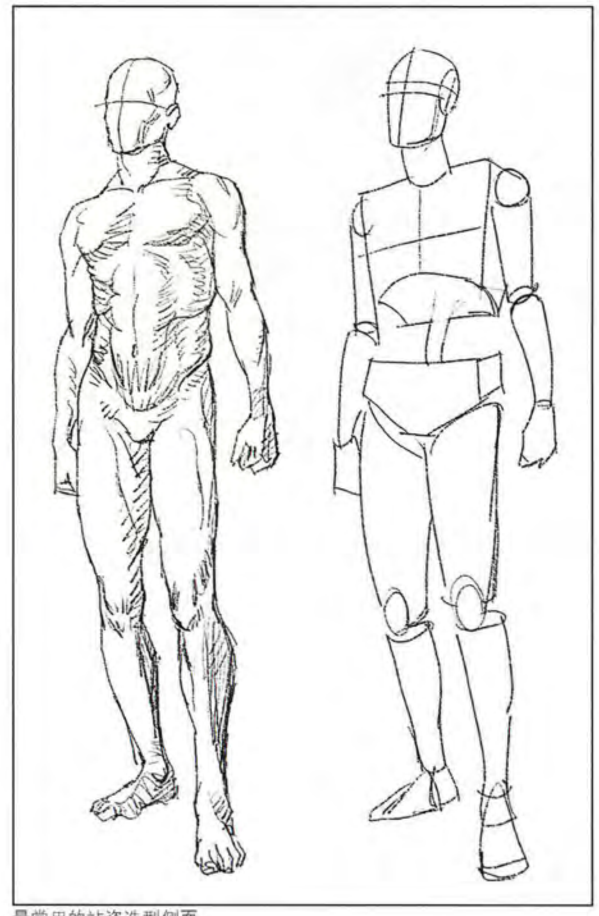


《科技时代》角色造型。

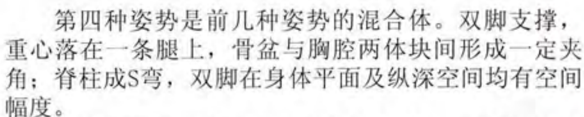
为了强调、明确这种姿势的纵深空间，可以采取虚化位置靠后的脚的方法加以处理，这种方法常见于这种姿势的人物设计中。另外也可强调近大远小的透视关系来达到强调空间感的效果。



最常用的站姿造型正面。



最常用的站姿造型侧面。



第四种姿势是前几种姿势的混合体。双脚支撑，重心落在一条腿上，骨盆与胸腔两体块间形成一定夹角；脊柱成S弯，双脚在身体平面及纵深空间均有空间幅度。

这种姿势兼具以上几种姿势的特点，具有体态自然、空间感强、遮挡较少、应用范围广等多方面优点，所以它是游戏角色设计最为常用的姿势。



《龙之刃》角色造型。

这几种经典的角色造型姿势的区分是基于脚部空间位置的变化上。脚部是人站立时的支撑点，身体三大体块的扭转变化是由脚部支撑点的空间位置的不同状态而自然产生的，也就是说，脚部的位置姿态决定着站姿人体的基本动态。相对的当人处于站立时，手部的动态较为灵活，且不太会影响到全局动态的成败。所以应用这些基本动态时，手部的姿势设计可根据角色需要灵活掌握。



《科南时代》角色造型。



《超级忍》角色造型。

练习：临摹以上四种经典姿势，并将经典魔幻游戏角色造型套用在这些姿势上。

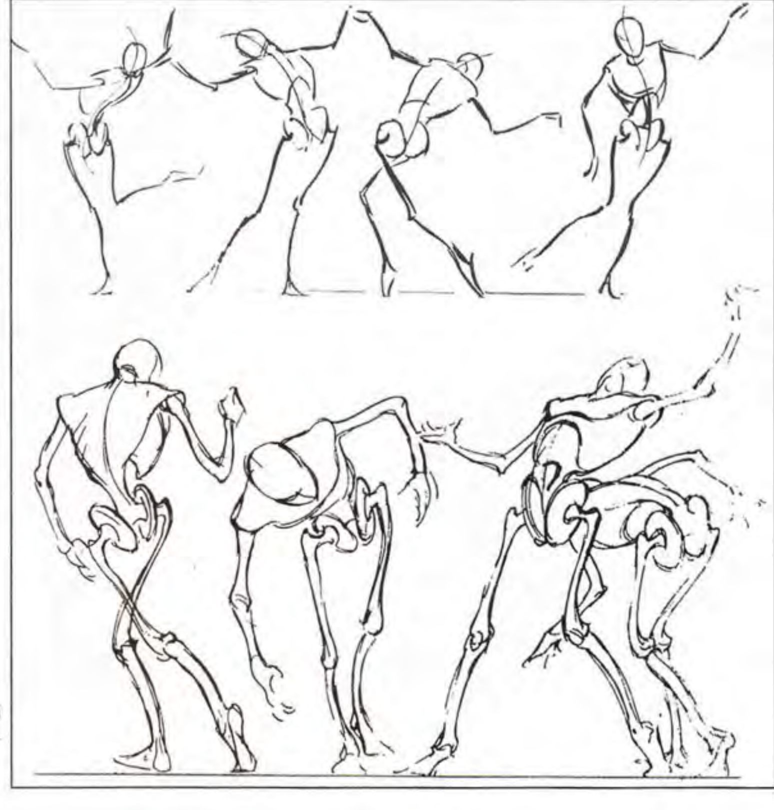


《魔兽世界》角色造型。

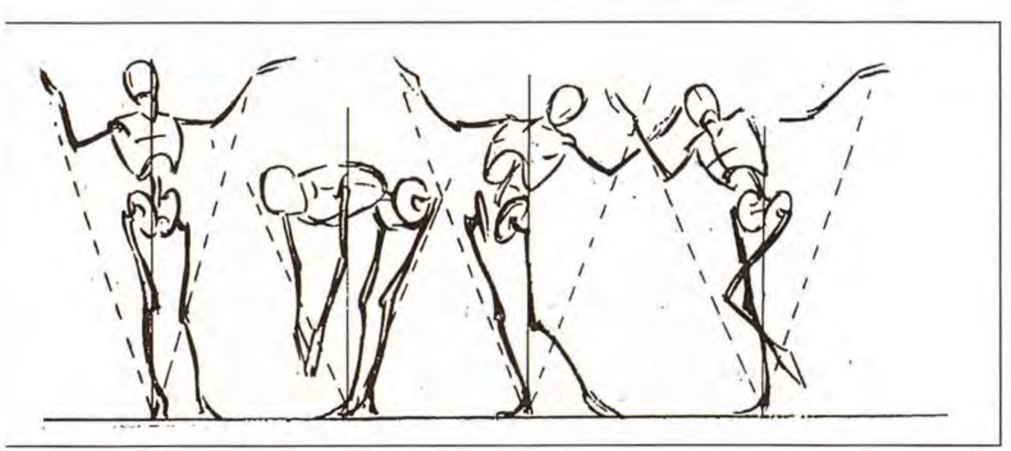
8.角色动态的变化

了解了游戏角色设计的经典动态，还要能创作出更富有变化和个性的动态。动态当然有千万种变化，初学者一开始会完全摸不到头绪，但它也是有其基本规律。人体站姿的变化规律基本源于物理定律和生理结构两方面。

绘画站立的人物，最重要的一点是把握重心，它是物体是否保持稳定的关键。骨盆的位置不仅是人体结构的中心，同样是确定人体重心的参照点。在绘画过程中我们要保持角色对象姿势的稳定与合理，那么确定其他肢体与骨盆间的位置关系就是成功的关键。脚部作为整个身体的支撑点，它的位置关系同样是影响重心的关键因素。



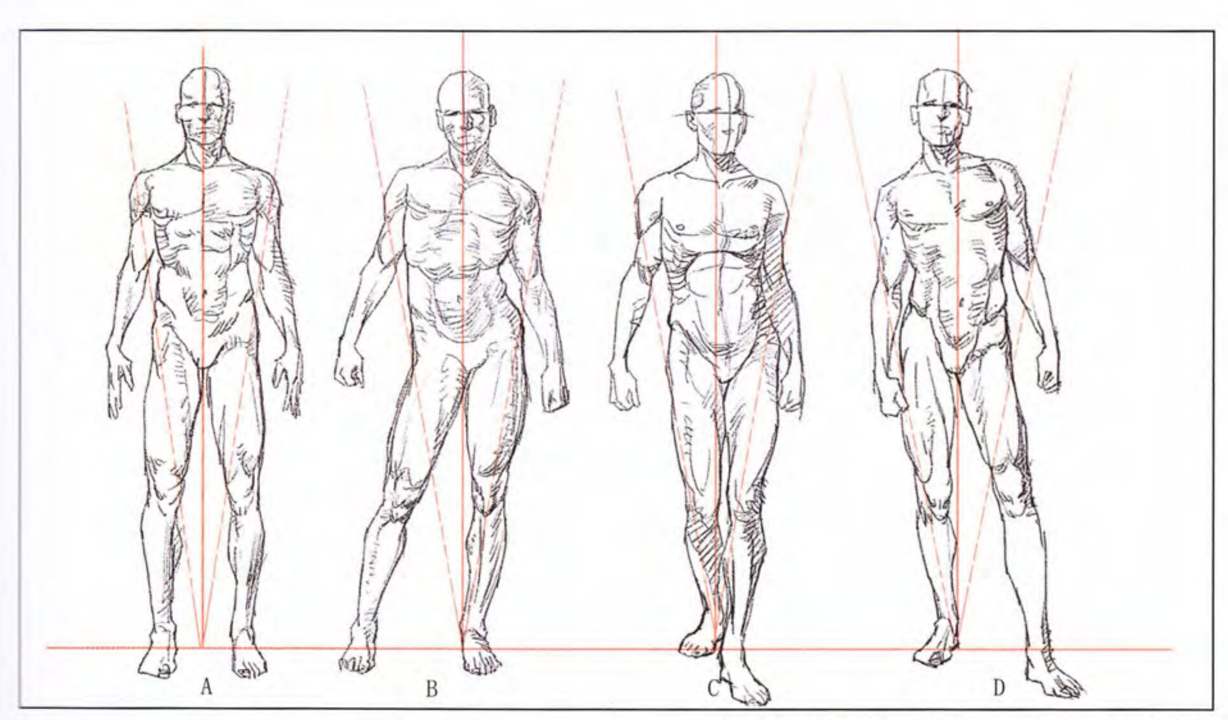
简单来说绘制舒适合理的站姿，要保持骨盆前后左右上下各肢体间的平衡。



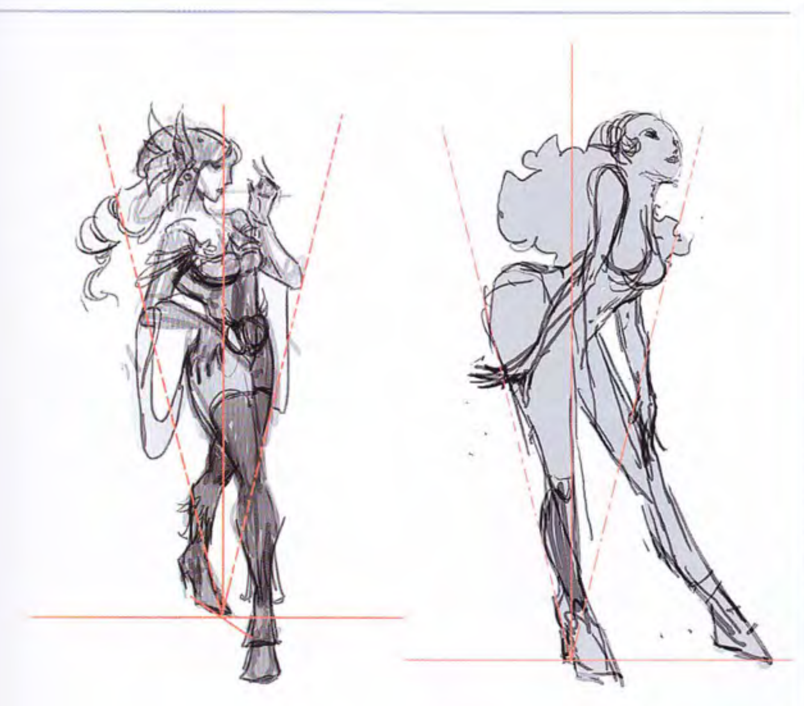
如图中，以重心脚为支点作垂线，并由支点向垂线两侧的身体末端以虚线连接。我们发现垂线两侧的肢体分布基本平均，这说明这组动态都拥有稳定的重心。



绘画过程中，人体重心的把握可以用天平维持平衡的原理来理解，我们把脚部理解为天平的支点，身体三大体块以及手臂可理解为砝码，穿过支点垂线两边的砝码要保持基本均衡，重心才能够稳定。这一点是检验我们创作的动态是否合理的基本准则。

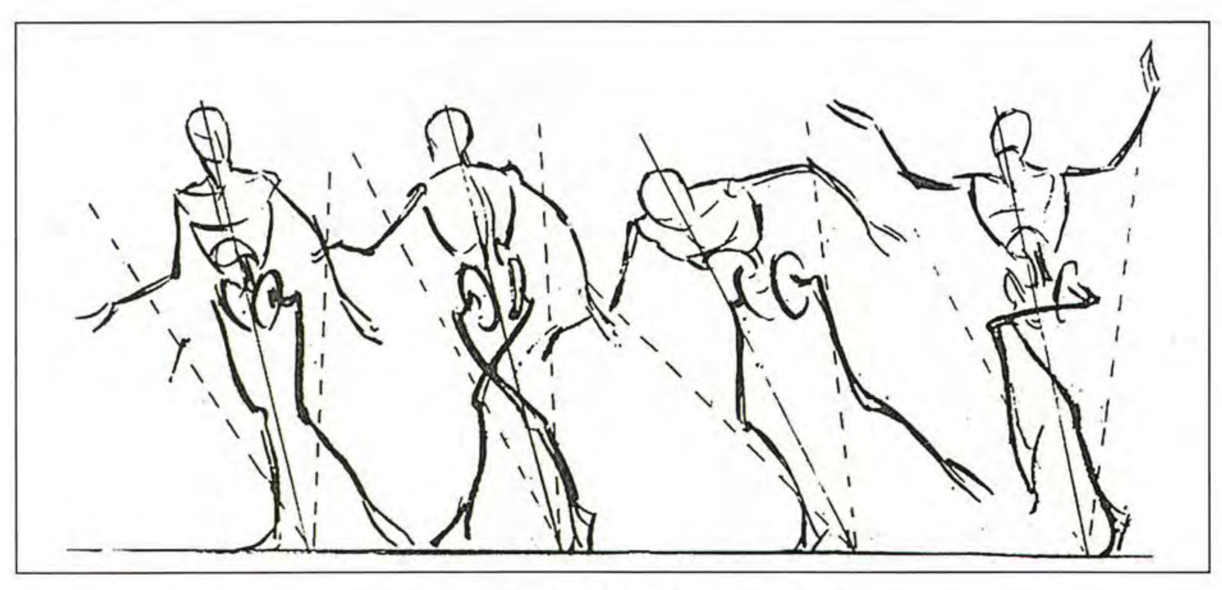


图中的垂线是穿过重心垂直于地面的。当身体重量平均分配于双脚时，重心就在穿过双脚距离中心的垂线上（如图A、C）。当重量落在一只脚上时（如B、D），重心则落在穿过此支撑脚的垂线上。



从上图观察发现，上节介绍的四种经典动态都拥有稳定的重心。







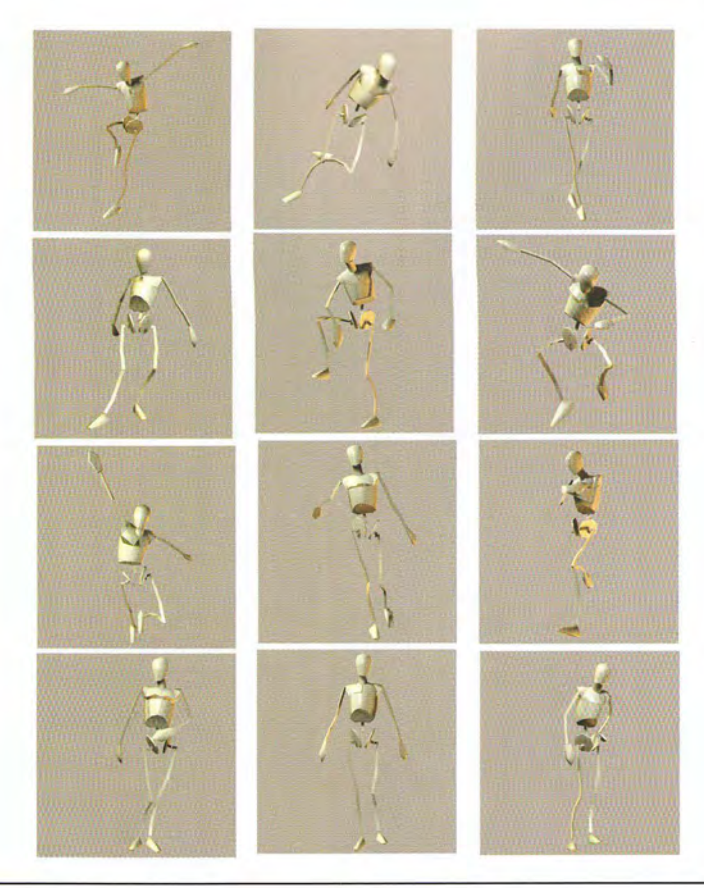
需要注意的是，当人处于非稳定状态，或者说行进状态时，重心与支点的连线并不垂直于地面，但处于此连线两边的肢体仍然保持基本均衡的关系。

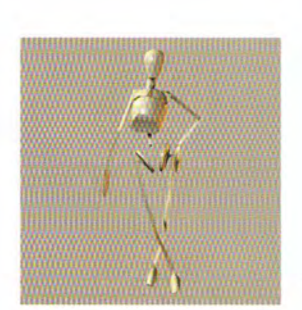
所谓万变不离其宗，了解了人体是如何保持重心的基本原理，再以这一原理为准则，进行游戏人物姿势的创作就是一个可规划、可预期的工作了。拿起笔创作属于自己的原创姿势吧。





常用姿势图例

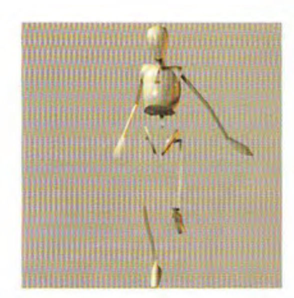




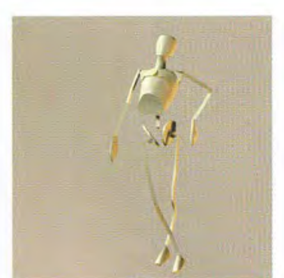














Poser软件不仅可以帮助我们了解人体结构，还可以把它当成自己的动态模特库。在软件的三维环境中可以调整角色姿势动态，连手指这样的细节都可以调节。许多新生代艺术家已经开始利用它进行姿势参照来进行创作，科技进步真是设计者的福音啊！



练习：参照这一节的姿势图例创作三个原创角色设计。



第三章
魔幻游戏造型创作要素解析

理解游戏造型设定文本
从素材得到灵感
游戏造型设计规范

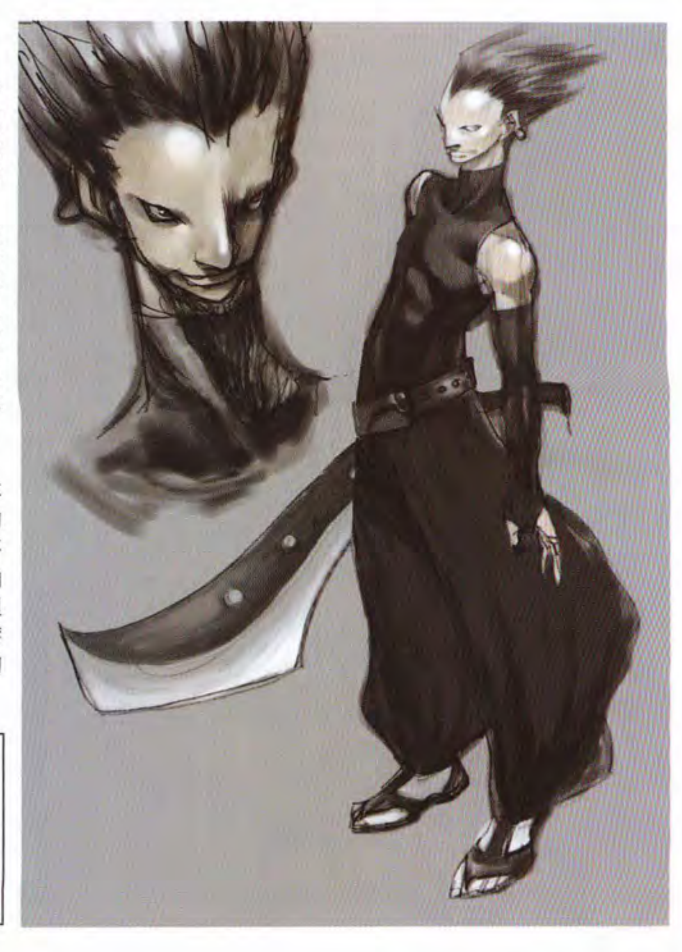
1.理解游戏造型设定文本

当你接到第一个游戏造型设计的项目，阅读游戏的相关策划文案将是你工作的开始。游戏的策划文案，里面包括游戏的世界设定、故事概述、游戏方式介绍以及与你工作直接相关的游戏角色设定等文本。

游戏造型设计是一种商业的设计工作，而非纯粹的个人艺术创作。所以委托方交予的游戏设定文本，是设计者与委托方在设计过程中或作品交付时沟通交涉意见的根本依据。它不仅是设计师进行造型设计的依据，而且将成为作品交付时检验作品是否成功的文字依据。对这些文本的理解程度直接关乎到你接下来设计工作的效率与成败，所以千万不能忽视，否则设计作品很有可能会面对多次返工，甚至被否定的命运。

特别应该注意的是在阅读理解游戏设定文本时，不要认为只有游戏人物文字设定的部分与你的工作有关。的确，游戏设定文本中的游戏人物文字设定是描述游戏人物特征、身份的直接文本，准确地理解这部分文字绝对是设计成功的有力保障。但设定文本的其他部分，如世界设定、故事梗概、游戏方式，则能够提供给你额外的一些非常有价值的信息，以支持丰富你的创作。

苍龙，传说中五龙居东方。
体貌性格：性格表面儒雅，像个书生，但却极阴毒，善使东方的各种武器。智力上有时要超过黄龙，潜意识里很想代替黄龙当老大。设计时可带上黑社会人物的特征。





在魔兽世界的设定中，追本溯源地讲述了很多人类与兽人的长期战争的内容，设计师并没有忽略这些游戏本体的内容，并以此内容为支点，为兽人设计了悬挂于身上的人类头骨的设定，侧面地表现了战争的残酷与种族间长久以来的积怨，显得贴切真实，使游戏者体会到更强的代入感。

2.从素材得到灵感

掌握理解了游戏设定文本的内容之后，是否就可以开始设计了呢？不要着急。要创作高质量的作品，即便老道的高手也需要补充知识，获取新鲜灵感。灵感从哪儿来呢——素材！

素材的来源可以是图片、电影、文字。众多的素材能提供给你宽阔的视野和想象力。神话传说、魔幻小说等文献资料，就是不可多得的创作资源宝库，是魔幻游戏创作原始的灵感来源。作为魔幻游戏造型设计师有必要从中了解众多魔幻元素的概念及相互关系。比如魔法的起源、种类（黑魔法、白魔法等），龙与众神的起源，何谓魔法阵，魔幻世界中的职业（法师、祭祀、剑士、圣骑士、亡灵、兽族等等）；何谓召唤兽与契约等等一系列概念。





魔幻各要素之间还是有着很严谨的关系与法则的。这种自成体系，互为解释的世界观的成立，正是得益于大量的传说和相关文献资料。例如欧洲的传说中记载，龙是魔法得以大行其道的诱因。

魔法的产生还和炼金术及星相学有一定的关系，在古代文献中，魔法是和科学混杂在一起的概念。了解掌握丰富的相关信息十分有助于我们创作思路的展开。







很多游戏的故事内容是直接由神话传说改编的，比如《战神》系列，它的主角就是古希腊神话中的战神阿瑞斯。那么制作这样一部游戏，势必先要了解传说中的阿瑞斯是何许人。有关阿瑞斯的传说主要来自《荷马史诗》，以下是有关战神其人的描述，对比一下游戏中的形象，是否非常神似呢？

阿瑞斯，宙斯和赫拉之子，被委任为战神。他威严而可怕，他一走动，整个世界都会摇晃。在奥林波斯山上的所有主神中，他是最可恨的、最喜欢争斗和战争的神，并且永远对血腥有一种渴望。另一方面，他代表勇气和胜利，被即将上战场的战士们疯狂地崇拜。这些崇拜者战前都要向他祈祷，战后将战利品供奉在他的祭坛前。





魔幻题材电影及幻想插画能够提供给我们直观的图像上的启发。借鉴这些艺术家的创作成品，分析学习他们是如何理解魔幻世界并以独特的思路进行设计表达的。



参考现实对象的图片资料，并将其元素融入设计，比完全凭空捏造来得更为简单有效。



好的图片素材能提供给你结构、纹样、材质等大量信息，合理运用它们会使你的创作不再千篇一律。

图片素材资源更是我们创作的好帮手。选择适当的资料素材当作我们创作时的参考，将会使作品的细节更为丰富、具有内涵，并且真实可信。

图片素材具有多方面的参考价值，例如纹理图片素材，通过电脑上简单的合成操作，可使你的作品立即获得逼真可信的细节以丰富你的设计，甚至能够直接地应用于设计作品中。

大量高质量优秀的素材是魔幻游戏造型设计师创作的有力法宝，它们就像游戏中的宝贵道具一样，你应该不遗余力地去收集它们，创建属于自己的素材库。





对于魔幻游戏的设计工作而言，古代欧洲素材是收集的一大重点。





网络上有大量好的素材资料，等待大家去挖掘收集。









有关各地的神话传说中的异兽图像素材，不论是插画、纹样、古代画作的残片等等都将成为你创作怪兽角色时绝佳的灵感来源！



概念设计稿。

3.游戏造型设计规范

游戏造型设计属于商业设计领域，是有一定规范要求的。完整的一套游戏造型设计图包括概念设计图、转面图、细节说明图，有些三维游戏还要求有贴图设计图。

概念设计图，是其中最主要的表现角色造型全貌及风格特点的设计图，是造型设计师最为主要的工作内容。

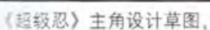


转面图。



细节说明图。





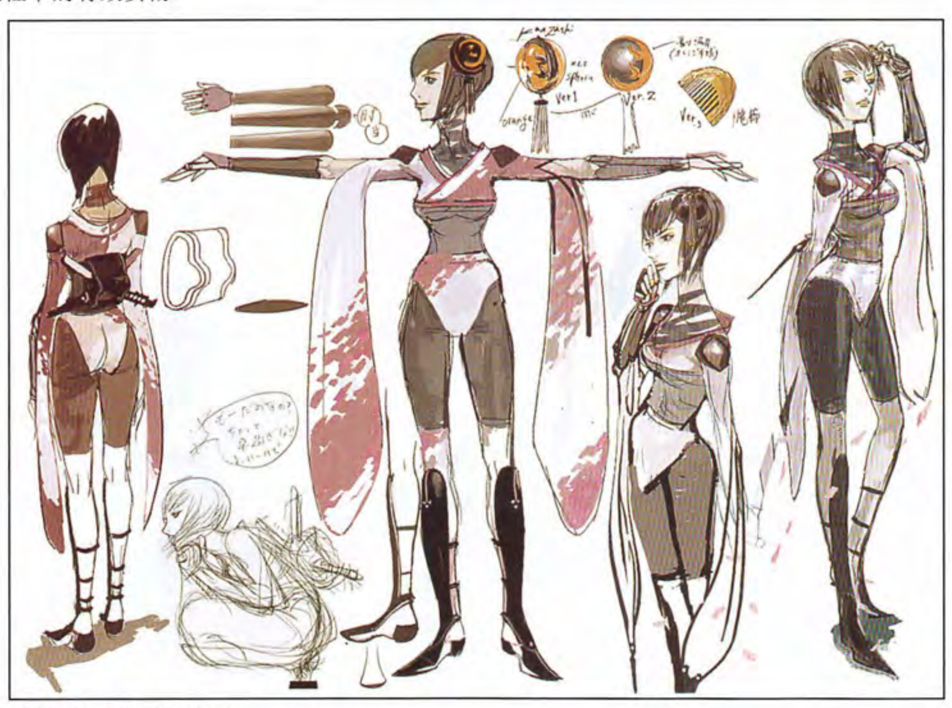
《超级忍》主角设计草图。



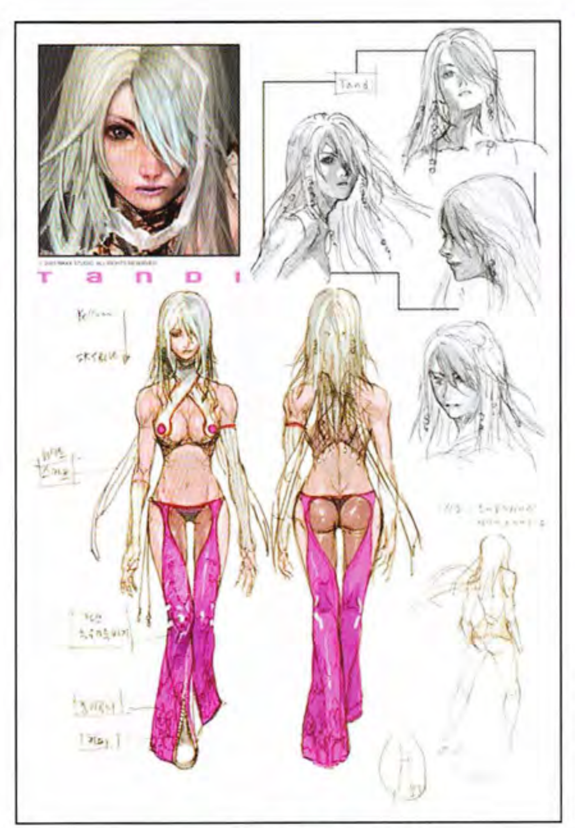
《超级忍》主角概念设计终稿。

通常我们看到的某款游戏的角色概念设计图或称设定图，每个角色只有一张，设定图中的造型与实际游戏画面没有出入。事实上作为游戏造型设计师绝不仅仅只有这每个角色一张图的工作量。由于广大玩家所看到的设定图一般都是官方公布的，所以这些图都是极尽完善、精美的决定稿。而造型设计师大量的工作是在角色概念形成的草图阶段。设计师会绘制大量的草图，用来定义角色各方面的设计细节，最终这些草图所闪现的设计精华将整合在角色概念设计终稿上。角色概念设计图的作用是清晰直观地表达角色设计的要点。

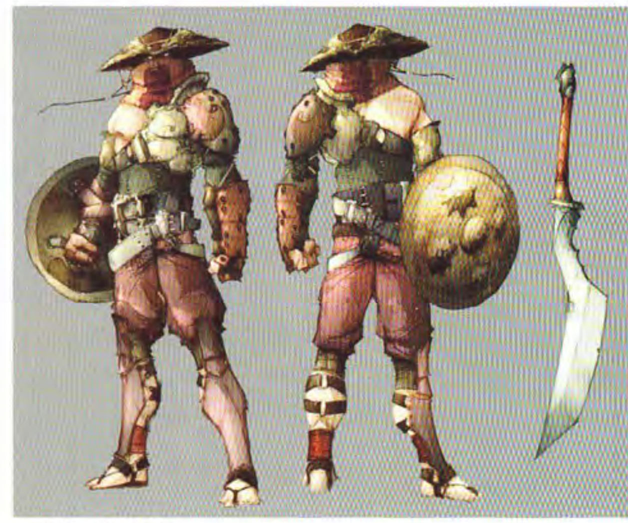
转面图和细节说明图是用以表现概念设计图所没有清楚表述的内容的辅助图纸。比如大部分概念图都是选择角色的正面造型进行设计的，并不能够表现角色的侧面背面的设计，那么就需要有转面图来辅助表现，有一些细小部分的设计或者遮挡部分的设计需要细节图来表现。游戏制作类似于电影的生产，是一个工业化的流程，各工作步骤之间需要保持准确有效的沟通，细节图以及转面图就是基于这种需求产生的。它们可以保障你的设计方案在制作过程中的有效贯彻。



《超级忍》角色细节设计图



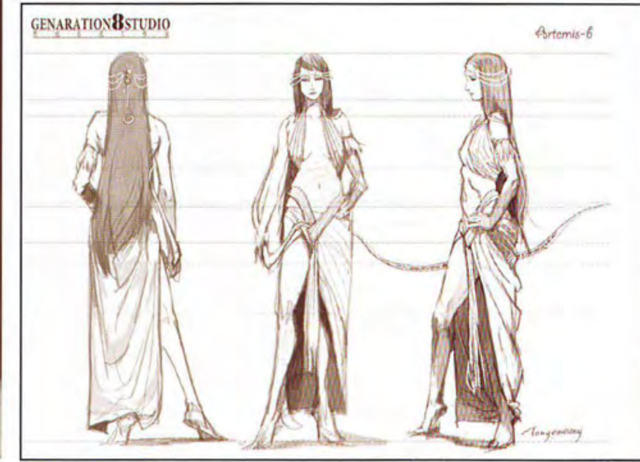
《卓越之剑》角色细节设计图。

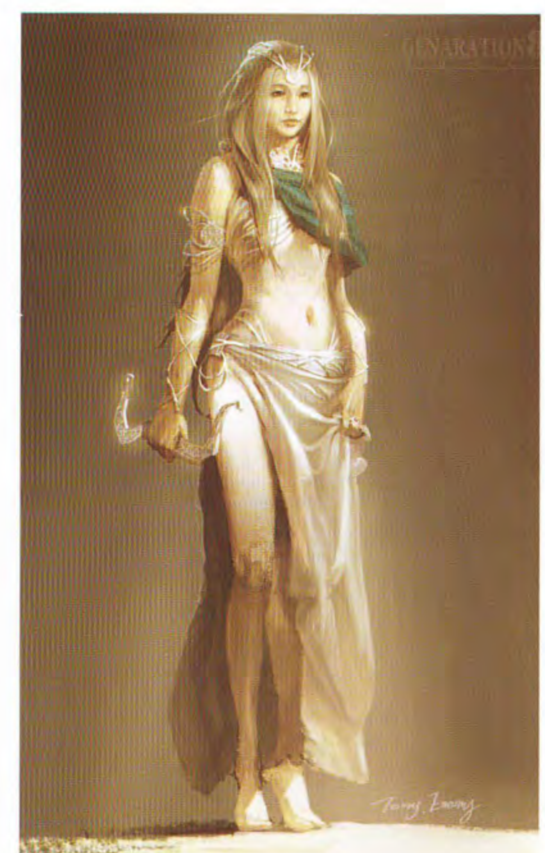


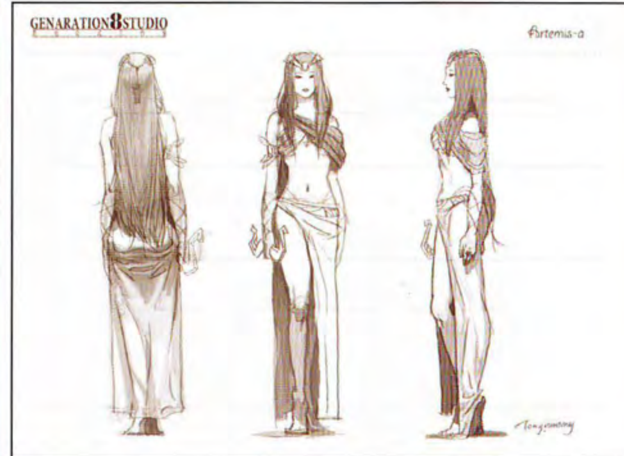
《天剑》角色转面图。

转面图，具体要画几个角度并没有明确的规定，应当看具体的需要。一般来讲，由于出镜率比较高的原因，主要角色可能要多些，会达三到四个（正面、背面、侧面、3/4侧面）。而较少出现的次要角色可能只有正面和背面，有的甚至不需要转面图。









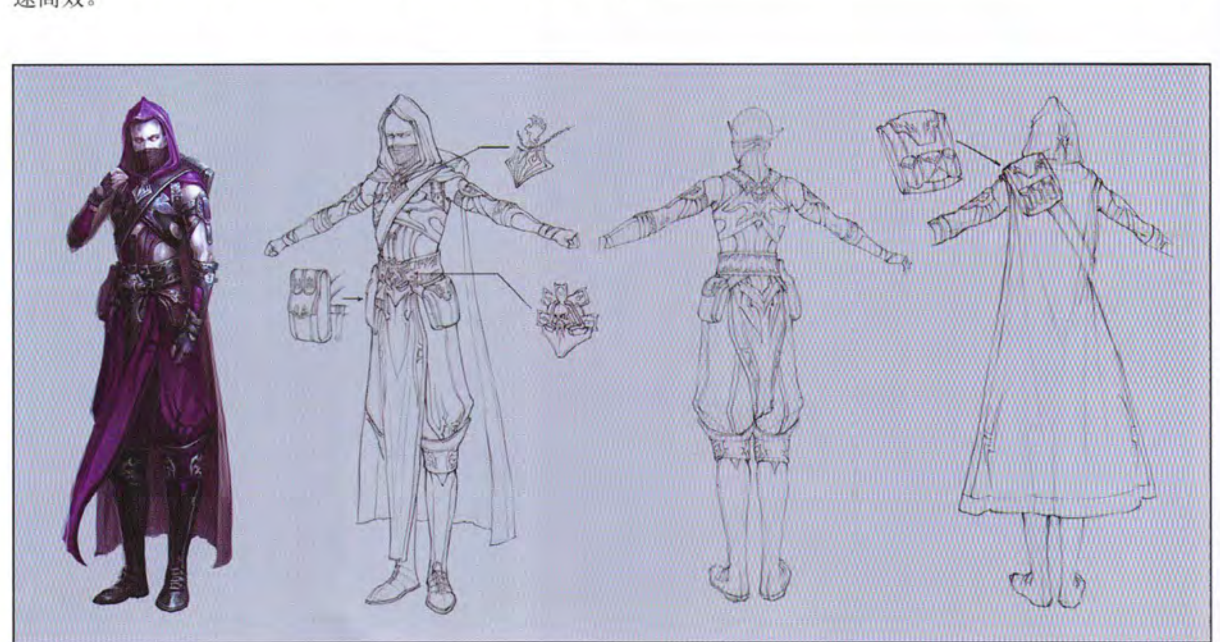
在绘制转面图时，身体比例一定要把握准确，这是转面图最重要的功能性之一。因为转面图是进行角色三维建模的重要依据，它需要能准确表述角色的身高、身体各部分比例。所以在绘制时，需要水平绘制辅助线以确保各个角度的身材比例一致，同时作为肢体比例的明确标注。



游戏系列设计图。



这样的系列设计图的规范要求，是出于游戏产业本身的特性而产生的。目前大部分的游戏，都是三维立体的，在游戏中会出现角色的不同角度，有了这样的系列图纸，就提供给游戏角色三维建模阶段清楚明白的提示，并且可用以规范要求三维建模师的工作，使一些后续的游戏制作工作更为快速高效。



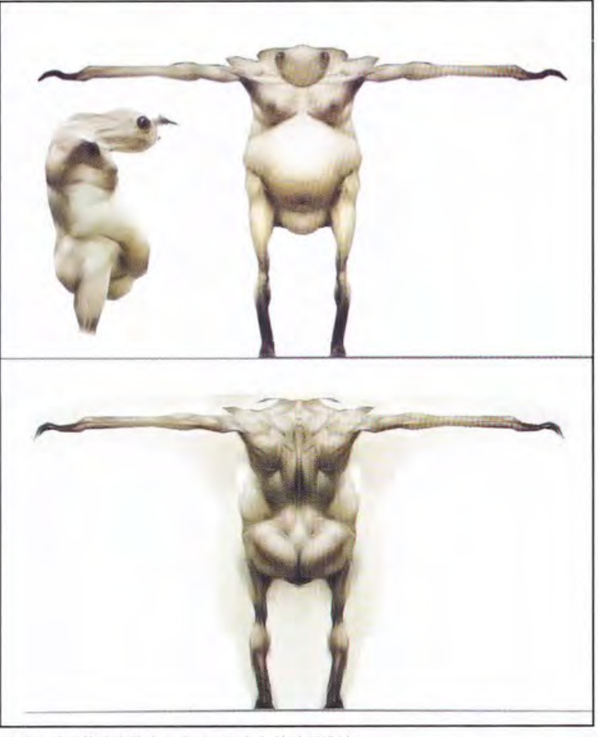
《战锤》系列设计图。

Side view---- no belt

三维游戏的转面图经常采用这种双手平行伸于两侧姿势，侧面绘制时为避免遮挡而采取去掉手臂的方式，这种设计实际上同样是出于实用主义考虑的。因为无论三维建模还是定义骨架的工作环节，这种姿势都有其效率上的优势。

《John Dickenson》角色贴图设计。





这种双手平伸的姿势也非常适用于角色的贴图设计。
这项工作有时是由专门的贴图设计师设计，但如果游戏制作工作组没有设置这个专门的岗位，这个工作很可能是由游戏造型设计师担任。贴图设计图会直接用在游戏制作的角色模型上，是游戏着色渲染环节的必备图像素材。除了为角色三维模型着色的基本功能外，贴图设计图还可以为游戏角色添加角色建模不能够体现的设计细节。

第四章 魔幻游戏造型技法实战



剪影造型法
从Poser入手
预备方案
白描上色
罩染法

目前数字化的设计手段已经被大范围地应用于游戏影视的设计工作，也就是利用电脑及相关数字化设备进行设计创作。要成为专业的游戏造型设计师，掌握数字化的创作手段是非常必要的。本章的实战内容，完全是在数字创作环境进行的，就要用到第一章为大家介绍的一些专业数字化工具。

在这一章，我们将运用之前学习的知识开始魔幻游戏造型设计的实战内容，并介绍许多软件及造型方法的技巧。

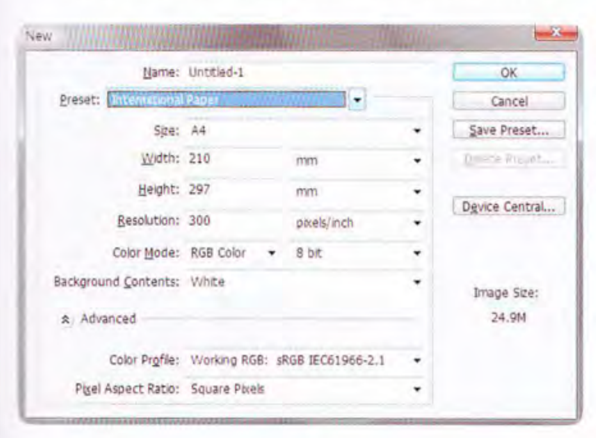
1.剪影造型法

第二章的内容为大家介绍了基本的造型方法——几何造型法，此方法对于初学者理解掌握形体是非常必要且有效的。利用这种方法不断创作、练习，可以巩固对于形体的认识，当这种造型意识已经了熟于胸的时候，就不一定严格遵循几何造型法的步骤。绘画的方法有无数种，只要心中有形体的概念，“招式”已不再重要，怎么画都可以。在此向大家推荐我个人经常使用并且行业应用较为普遍的方法，掌握起来较为简单，就是剪影造型法。

以下将通过实战过程为大家介绍这种方法。

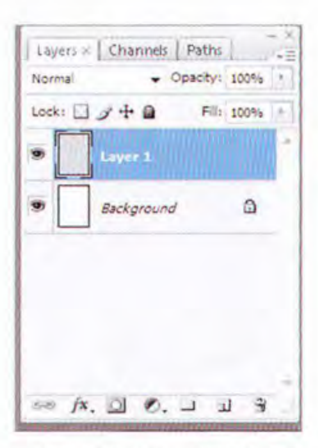
角色名称：战鹰
角色设定文本：来自于丛林的优秀战士，为保卫自己的村庄不受帝国进犯而进行长久的抵抗，深受人们的爱戴，是部族中的领袖人物，身手敏捷，善于空战，属于技巧型角色。

接下来的实战内容，将在photoshop cs3的软件环境中进行。



1．创建新文件，文件大小设置为标准A4幅面，300dpi（根据不同的需求设定你的画布大小，用于印刷的话dpi值设定至少在300）。

注意cs3中有A4画幅的默认设置，需要先在预设（preset）复选框中选择国际标准纸张（International Paper）。



2．建立新图层，这样的好处是可以单独编辑这一层中你所绘制的内容，比如移动、缩放以及单层轮廓区域的选择。

最好不要在背景图层一画到底，这样将完全体现不出数字环境创作的优势。



笔刷属性设置为正片叠底（mutiply）。



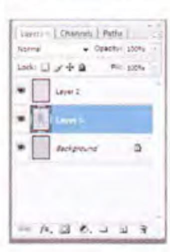
3．选用大号的圆笔刷，给笔刷设置一定的透明度（这样做的好处是不同笔触之间保持一定区别，一是有较好的笔触感，再者每一笔之间的差别可以保持创作过程的清晰和主动性），用此笔刷在新建图层1中构造基本的角色剪影轮廓。

由于我们将创建一个灵敏矫健的剑士角色，身体比例应该比较修长，所以运用几何造型法的原理，把他的外形轮廓概括成一个A字形。注意运笔要轻松，不必追求一笔到位，因为数字绘图方式给你最大的修改余地。

注意此步骤手指的处理，以剪影的方式绘制手部这种复杂的结构，能够起到化繁为简的作用。让你更加关注整体的把握。用宽大的笔刷寥寥数笔，即可轻松地勾勒手部的剪影轮廓。



4．进一步修饰轮廓，注意角色的重心。根据角色设定文本，给右手加上一把刀，并且在肩部加上些羽毛的设定，想必在丛林里会有很多这样的装饰物吧。战鹰的大形已经显露雏形了，真是令人兴奋。
生活中我们有这样的经验，通过一个人的背影，我们就可以猜出他的身份。可见轮廓能体现人的基本特征，这就是剪影造型法的关键。到目前为止，如果你所创作的这个剪影造型法看上去是大体符合角色文本的描述的话。那么，恭喜你，你已经成功在望了。



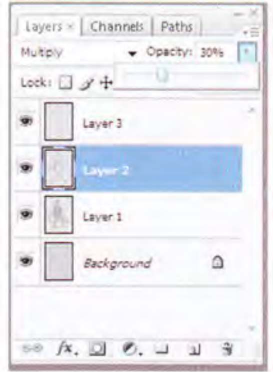
6．把图层1的透明度降低，在图层1上新建图层2。



5．以刚刚绘制的轮廓作为依据，用较小的笔刷勾勒，明确角色设计。在这一步骤，集中精力把对角色的设计想法充分发挥吧。你会发现这将是一个轻松愉悦的过程，因为在上一步剪影的绘制中已经解决了角色的基本造型特征的表述，在这一步你已不必考虑造型问题，而专注于设计。



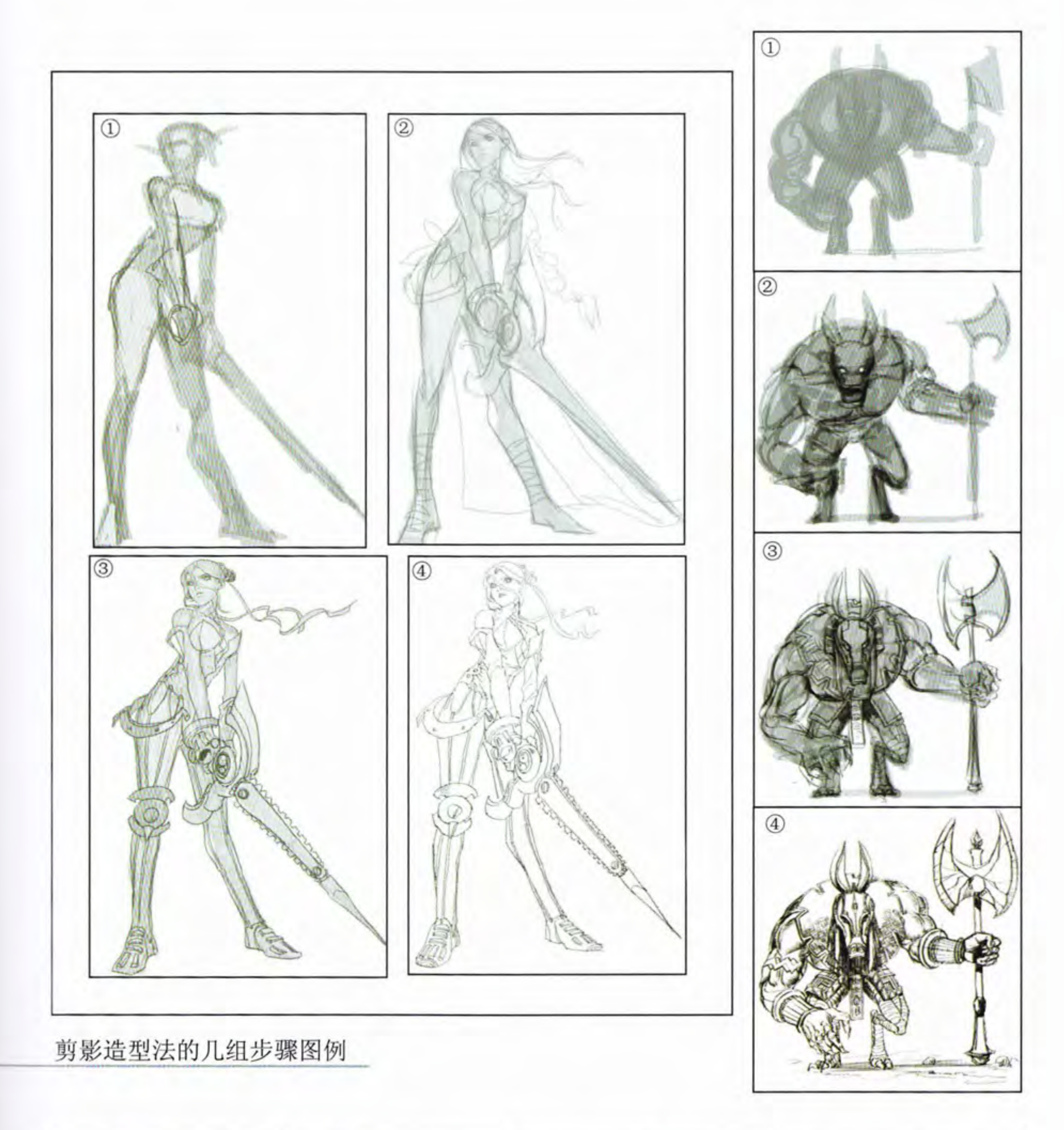
7．降低图层2的透明度，新建图层3，用深色描线，进一步明确设计。注意线条的流畅。
“战鹰”的设计越来越具体化了，裸露的胸膛，带有民族风格的披肩，突显了他丛林部落的身份。肩部的羽毛、鹰钩鼻以及头部直立发型的灵感来自于角色的名字。这些特点使其外形趋近一只鹰的感觉。



8．把图层1的透明度降到0%，图层2的透明度降到25%。战鹰的线稿创作完成了！



9.适当保留草稿的线条，会使作品显得更加生动。



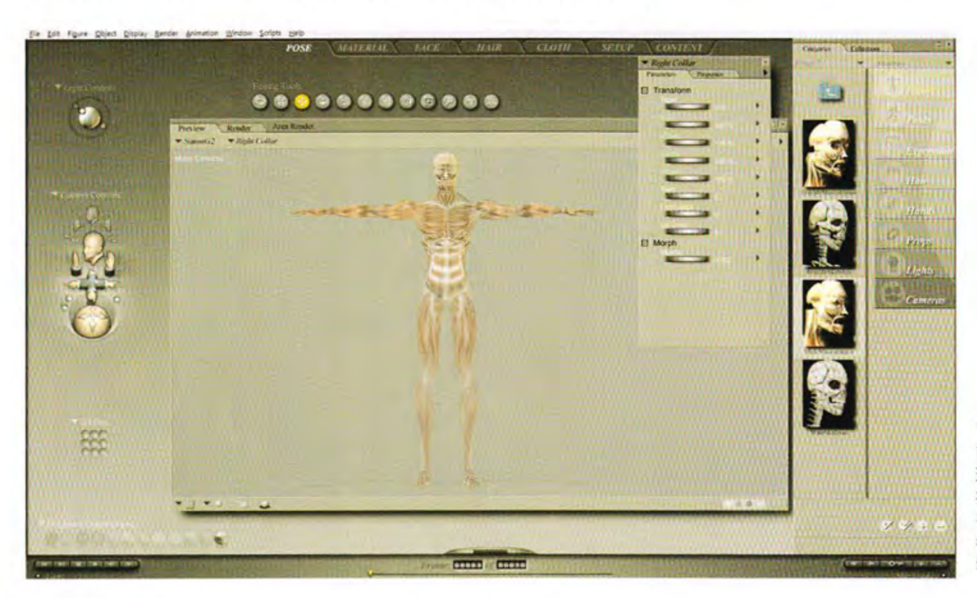
剪影造型法的几组步骤图例

2. 从poser入手

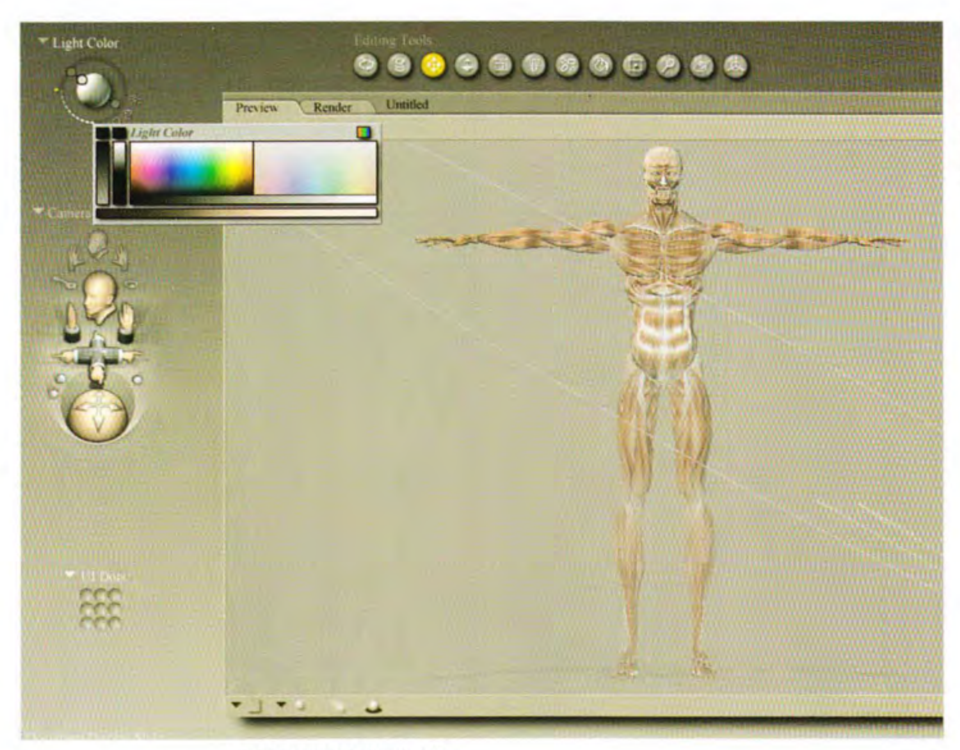
在第二章中我们介绍过人体姿势设计软件poser，它不仅对于学习人体结构有参考性的意义，而且我们可以直接利用它进行游戏角色造型的设计。通过这节的实战过程，你会发现数字技术工具的灵活运用，将如何提高我们造型设计工作效率。

> 实战：黑蛇
> 角色设定文本：反派boss角色，帝国秘密亲卫队队长。武器：双刀，常为帝国执行机密任务。实力派人物，冷酷无情。

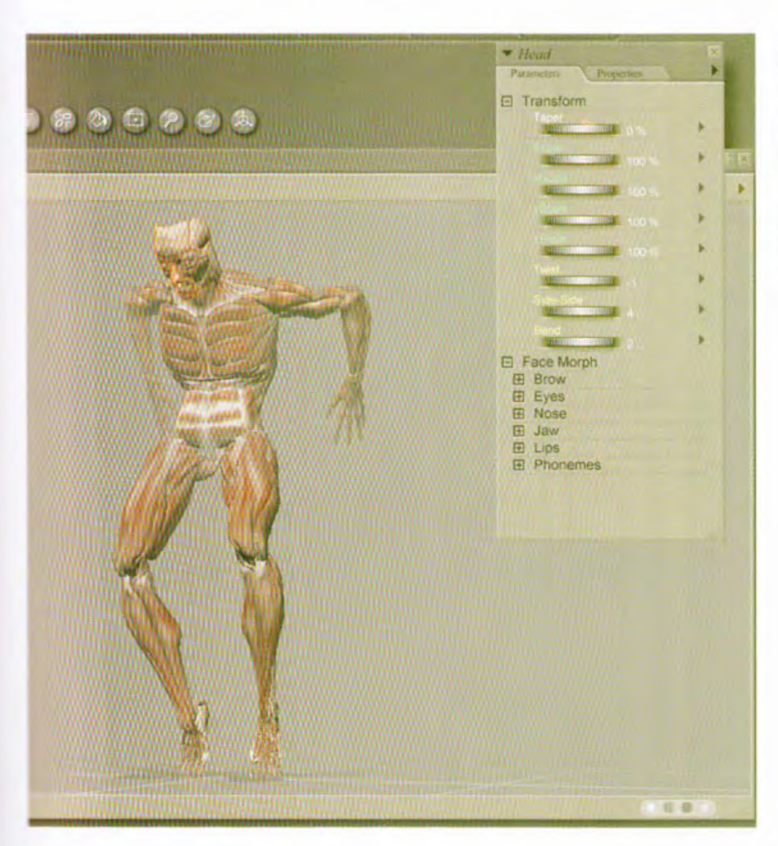
1. 在poser软件中调用一个男性角色。根据设定文本，黑蛇应该是一个身手敏捷的家伙，以此推断，我们调整身体各部位的数值，把角色的体态感觉调整得较为精干，身材修长。



1．在poser中编辑模型十分简便，poser已经将人体合理地划分为若干部分。选择你要编辑的对象，然后在parameters面板调解相应参数的滑动条即可编辑改动对象。

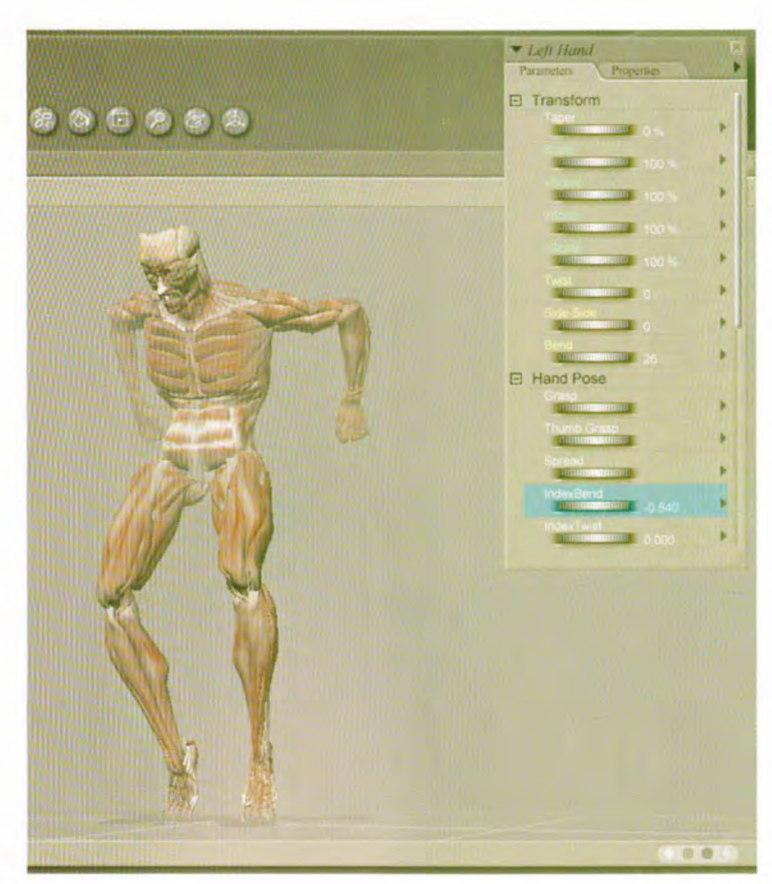


2．Poser还允许使用者调整场景内的光源，包括光源的数量、颜色、强度、投影等参数都可以调节。
在这一步，我们保持场景的主光源的亮度，调低默认情况下另外两个辅光的光源强度。这样角色的素描关系就更加明确了。

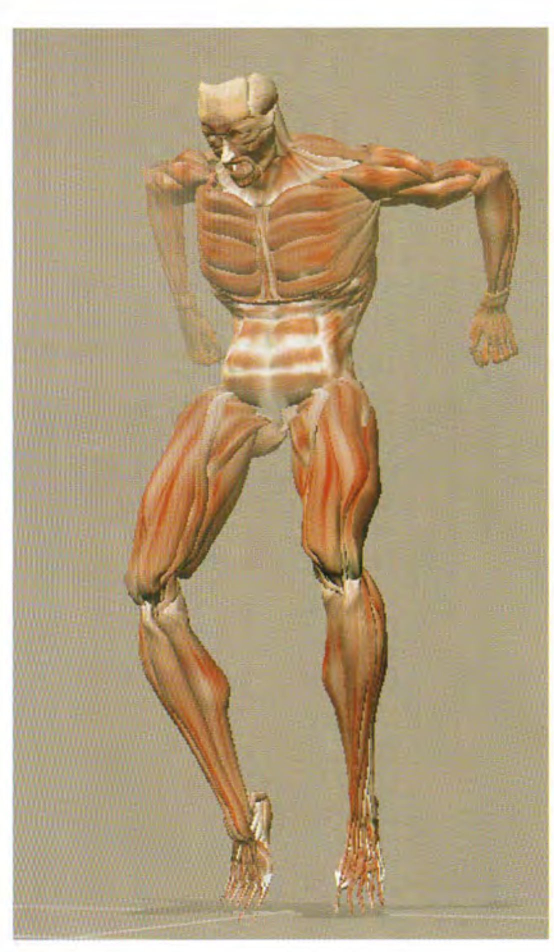


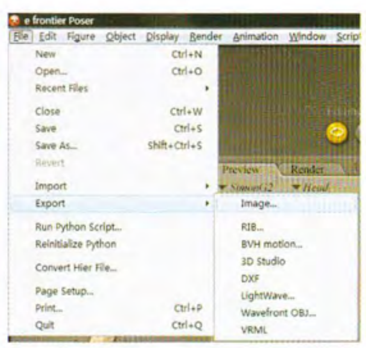
3．利用transform面板中的参数，调整角色的姿势。我们将他设定成正在从背后拔出双刀的感觉，踮起脚尖，上身前倾，一副即将展开杀戮的样子。我想这种姿势更能体现他狂战士的身份。

最好不要用工具栏中的移动、缩放、旋转直接拖动对象，这样很难得到准确的反馈。



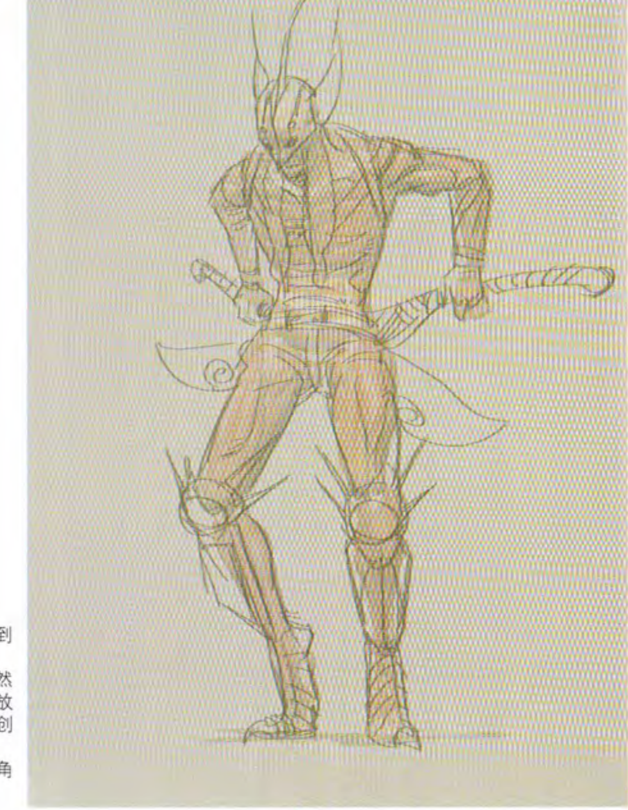
4．选择手部（参数面板标题显示为left/right hand）点开下面名为“手部姿势”（hand pose）的下拉菜单，里面有手部姿势调节的各项参数，调节这些参数使双手呈握拳的姿势，配合角色使用双刀的文本设定。







5. 选择一个能够体现设计全貌的角度。我认为3/4侧面很不错，既能够展示设计全貌，又能清楚地表现角色前倾的状态。接下来渲染生成jpg格式图像。这样我们运用poser软件轻松地完成了角色的姿势设计。

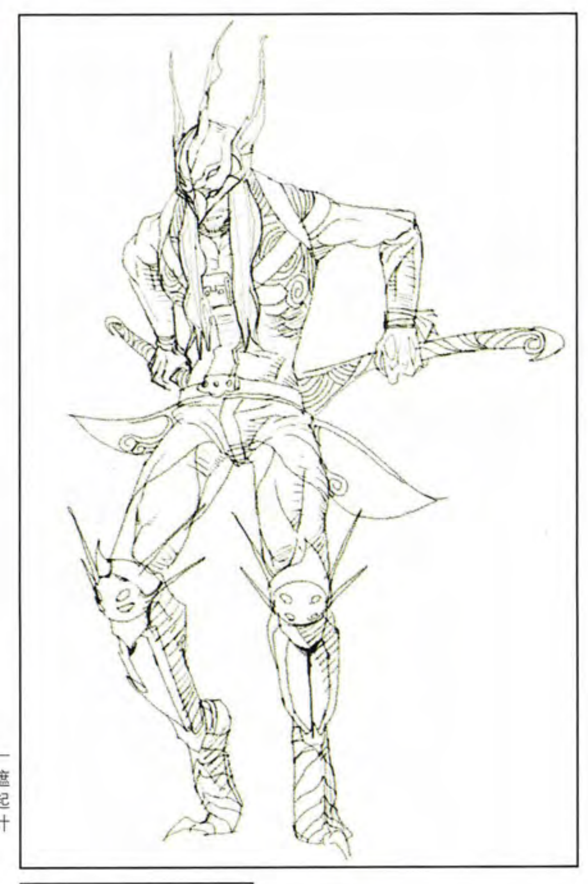


6. 将poser生成的原始图像调入到photoshop中，作为创作的姿势参考。
此时我们已经有了结构准确、动态自然的姿势模型，下面就可以把全部精力放到角色造型的细节处理、衣饰道具的创作上去了。
建立新图层，在poser模型基础上定义角色造型草图。



7. 再建一新的图层，记得调低前两层的透明度，在此图层上描线并进一步肯定，细化设计草图的思路。丰富的细节会让角色更加耐看。

根据角色设定文本，双刀是少不了的道具，刀身采用曲线的设计，显得神秘诡异。面罩的设计进一步贯彻这种感觉。上身裸露的肌肉，暗示角色不俗的实力以及超凡的自信。一些服饰细节以尖锐的三角形作为基础轮廓，代表了角色极具攻击性等危险信号。这一系列的细节设计，无一不是在强调这样一个信息—“这是个可怕的家伙！”



8. 在最后的线稿图层之下创建一个用白色填充的图层，目的是遮住草稿及poser模型两个图层，起到清稿的作用。黑蛇的线稿设计完成啦！

练习：以poser软件辅助姿势创作，完成两个角色设计。

3.预备方案

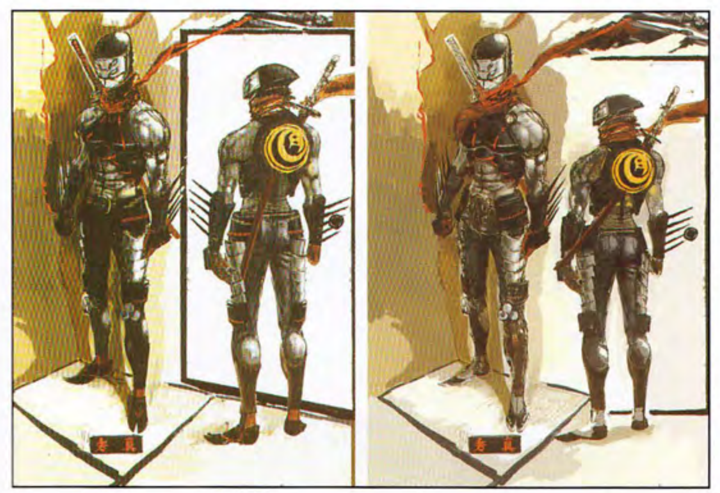


大家都知道，在魔幻游戏中一个角色经常会有多种不同的衣着装备，这就是所谓的换装系统，这样的系统使游戏的耐玩度大幅提升，许多近期的游戏都有这样的设定。例如著名的《怪兽猎人》，游戏中不同的衣着装备会使角色拥有不同的能力或是职业属性。

而目前火暴的魔幻网游，无一例外都具备换装系统，且衣着的种类选择非常丰富，有些甚至允许玩家自己自由选择搭配。这种系统的设定一方面极大程度满足了游戏玩家对于角色造型个性化的要求，另一方面不同衣着装备带给角色的不同能力增加了游戏的娱乐性和耐玩度。相对的，这种游戏系统的设定对于我们进行魔幻游戏造型设计工作产生的影响，就是大部分时候我们需要为一个角色设计多个预备方案。

一种角色的多个预备方案。

角色的多个预备方案。





角色的多个预备方案。

即便是游戏设定文本没有明确指出需要设计角色多个着装方案的时候，角色造型设计师也会设计多个预备方案，因为往往一个设计方案并不能完全体现造型设计师的设计想法；而且提供多个方案给游戏设计委托方，你的设计通过率会大大提升。





预备方案在道具上的变化。

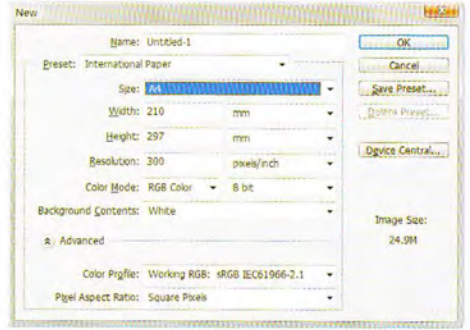
多个预备方案的设计并不会成倍地增加你的设计工作时间。数字环境创作方式大大提高了预备方案的设计效率。

实战：黑蛇四兄弟

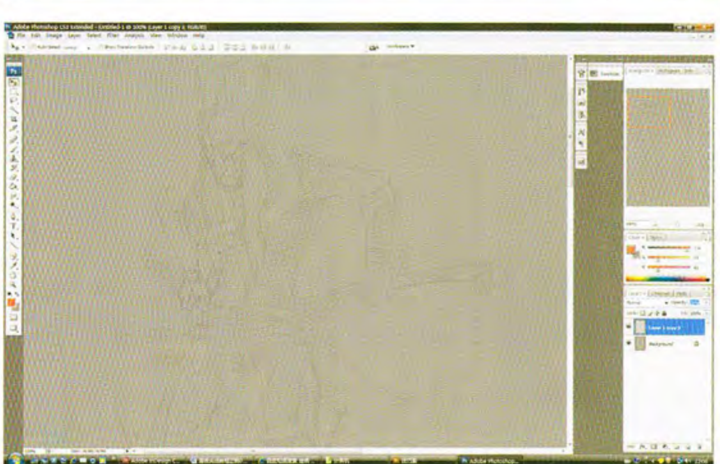
动画片《葫芦兄弟》大家应该还有印象吧，里面七兄弟虽然身怀不同绝技，但外貌特征除去衣着颜色不同之外是完全一样的。这种创作概念与我们创作角色造型预备方案的思路基本一致。利用电脑的拷贝复制功能，我们将快速地创建角色的预备方案。



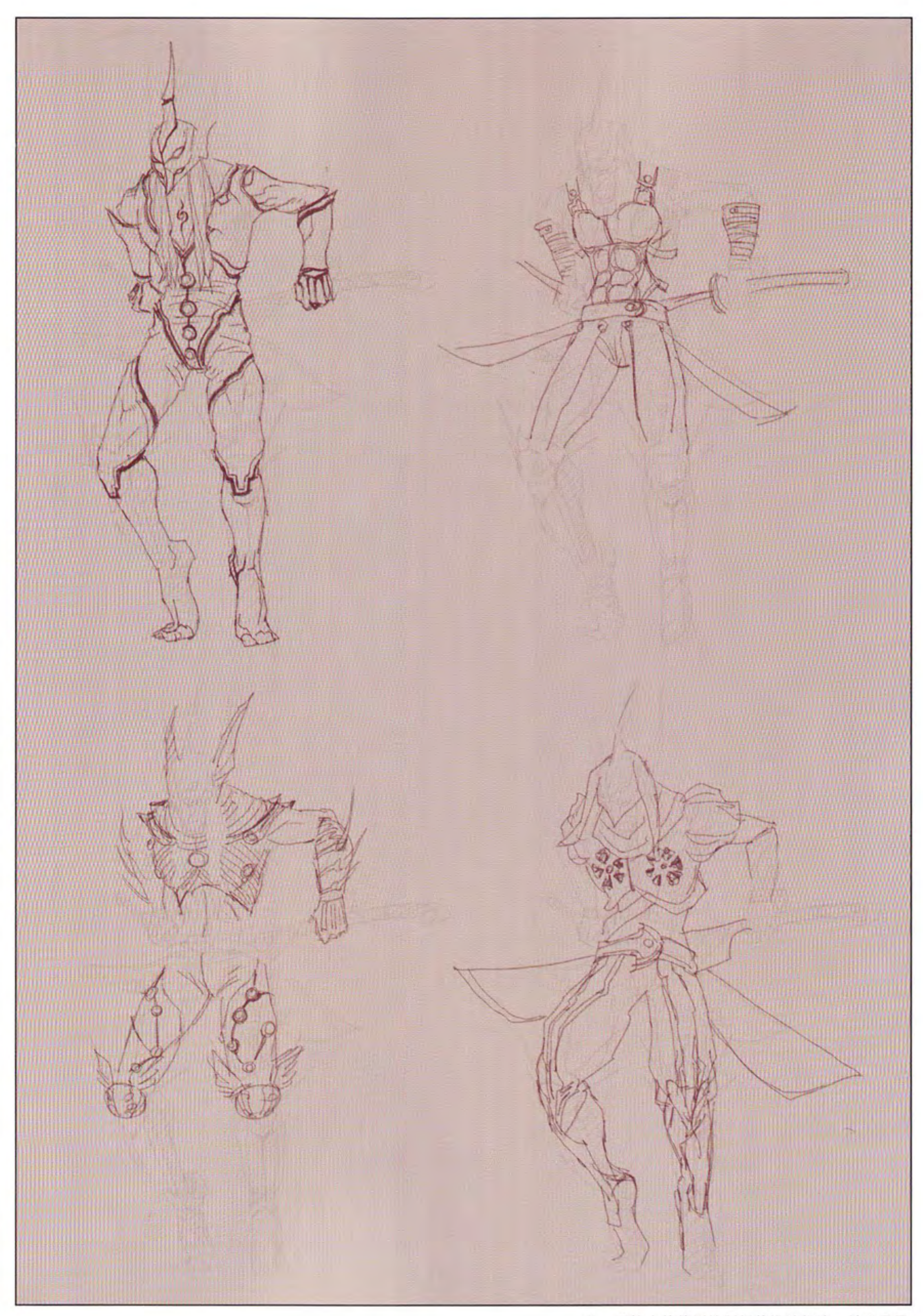
1．在photoshop中新建文件，将文件设定为标准A4纸张的大小。打开上一章节实战创作的角色黑蛇的psd（photoshop默认格式）文件，并把线稿图层拷贝复制到新建的文件中。在同一新建图层复制三个黑蛇的线稿。将新建图层命名为图层1，这样黑蛇四兄弟的基本型就创建完毕了。



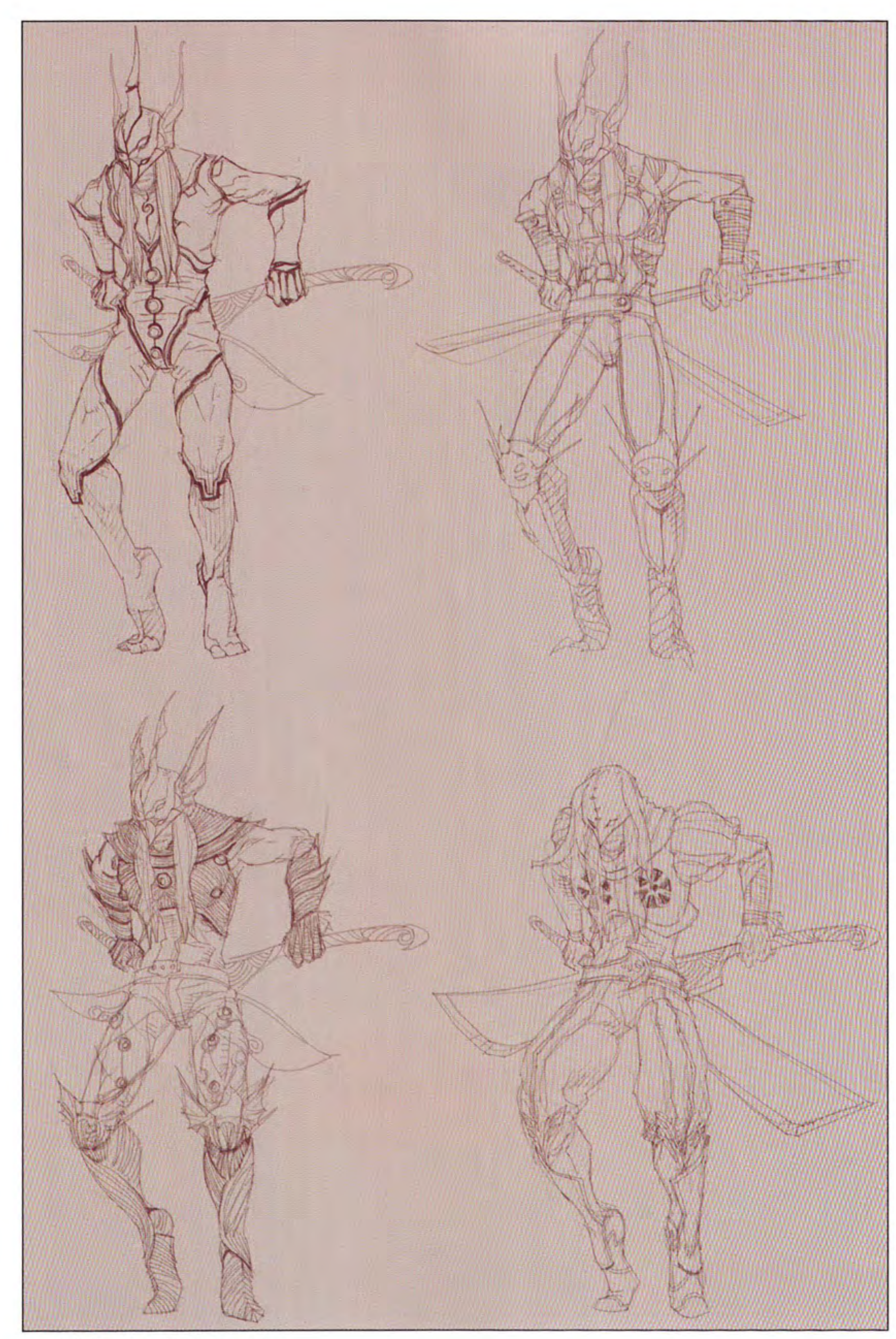
将图层1的透明度降低到50%。新建图层2，将图层的属性调成为正片叠底（mutiply）。



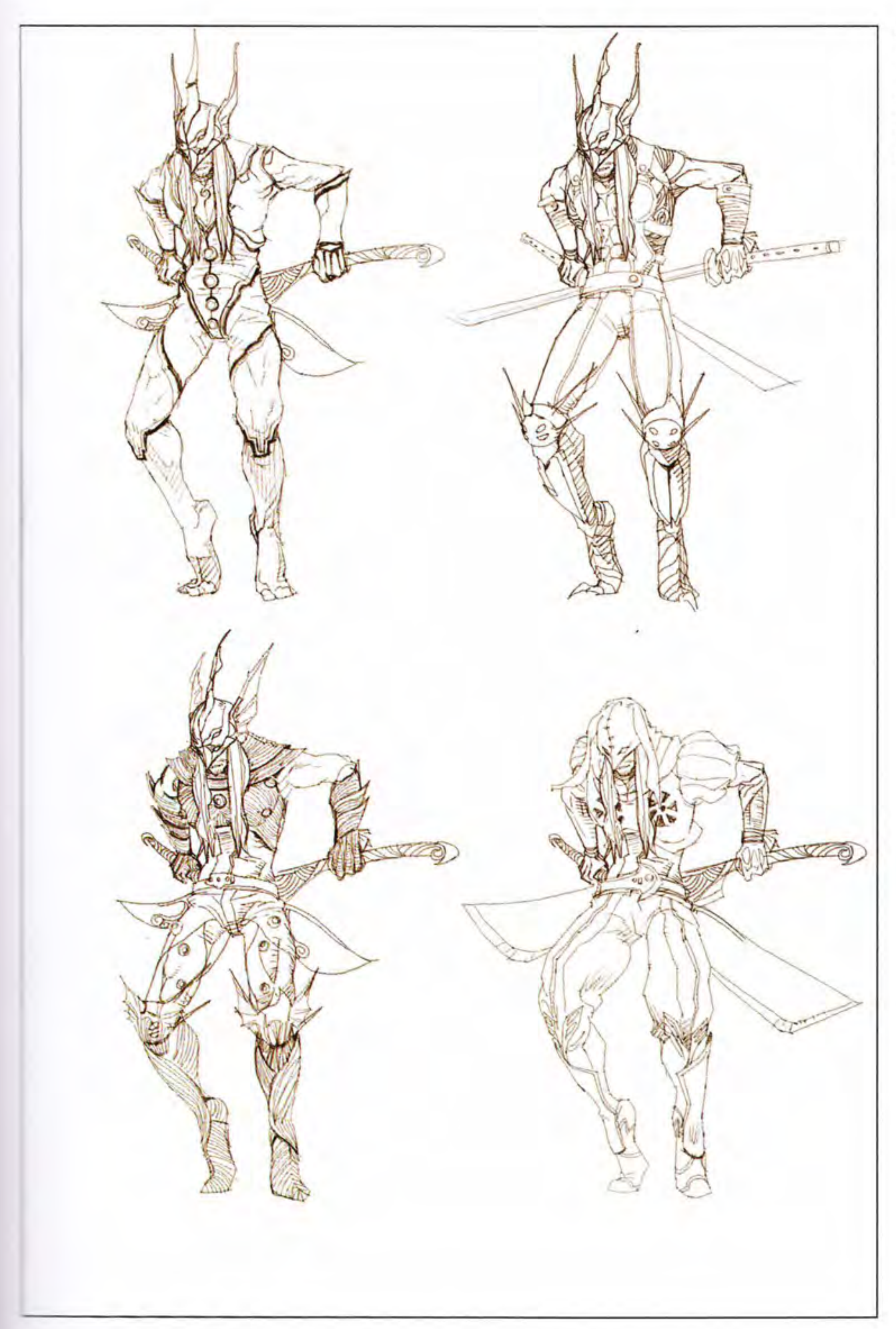
2．接下来我们用在原有造型的基础上改动细节的方式创作这四名"孪生"角色，来实现不同的创作想法。



3. 用较小的笔刷绘制新的设计想法，并且只画你想要改动的部位。我对脸部面罩的设计较为满意，将其保留作为统一的特征，将设计的重点放在其他的部分。



4. 将草稿的图层2降低透明度至50%；新建图层3，在草稿基础上描线以明确设计。



5. 设置图层2的透明度为20%。擦除图层1中与新设计的细节相重叠的部位，将图层1与图层3进行合并操作。四个各具特色的"黑蛇"的设计完成了。

拷贝复制的方式使我们能够高效地创作预备方案。像这样的数字化创作方式的优势还有很多，需要大家多动手动脑去发掘。

4.白描上色

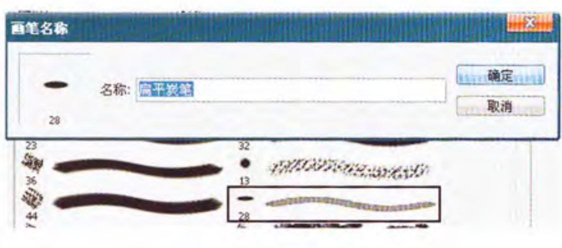
白描上色是一种快速添加颜色特征的上色方式，这种方式普遍地应用在角色造型设计中。传统的绘画方式是利用水彩或透明水色等颜料来进行创作的。相比之下在数字环境中利用白描上色法创作更加易于掌握。

角色姓名：阿迪力
角色设定文本：职业是魔剑士，魔界妖兽寄生在其右臂，经常会控制寄主阿迪力的心智，一旦暴走，威力巨大。阿迪力本身为心地善良的普通少年，为报父仇，借用了魔界妖兽的力量，使其成为亦正亦邪的角色。

这次的实战内容将介绍photoshop环境中白描上色的创作方法。

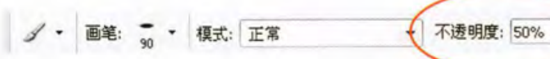


1. 首先在新建图层中创作角色的轮廓。还是用到剪影造型的方法。灯笼裤和绑腿的设计更能强化角色整体的造型感，将其轮廓概括为一个类似字母A的感觉。





这一步推荐大家使用名为"扁平炭笔"的笔刷，非常好用，一方面它有自然的质感，另一方面它的粗细可由笔压自由控制，并且这种笔刷本身就带有半透明效果，有利于我们控制颜色的浓淡。这个笔刷本身没有预装到photoshop cs3中，我们需要手动添加。在干介质笔刷的类别中可以找到。



透明度根据不同情况和个人感觉而设，这里设置为50%。



2. 设置笔刷的透明度，用不同灰度的笔触进一步刻画角色，我在这里添加了披风、佩刀等道具。





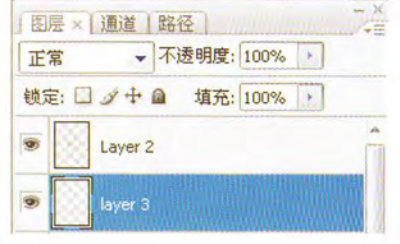
3. 角色已经具有基本的形貌特征和结构，新建一层开始细节的设计，注意图层属性应为正片叠底（mutiply）。角色腰封的设计加入了中国的元素。





4．设置图层1为不可见，这样线稿部分的工作就完成了。
创建填充50%灰色的图层为底，前文曾经提到过，这样一方面避免白色背景太过刺眼，长时间工作引发眼睛疲劳；另一方面中阶灰色，较为有利于对比所上色彩的准确性、客观性。





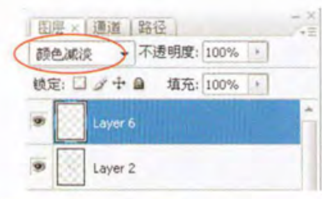
5．开始上色的部分。新建图层3将其置于图层2之下，这样你上色的过程将不会破坏线稿。选择大号的hard round笔刷上色，手写板的压力识别可以让你自由控制颜色的浓淡。概括地画出角色的固有色。



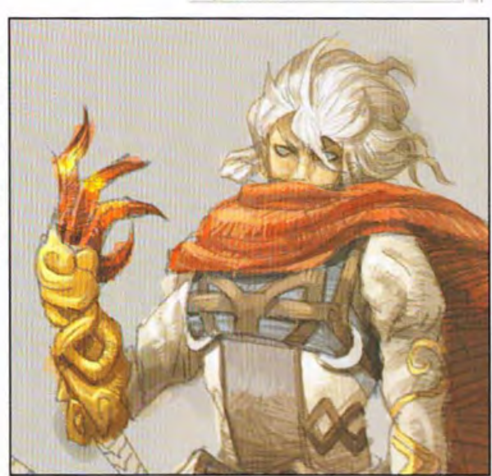


6．在固有色基础上选择较暖且饱和度较低的颜色，绘制角色的暗部和投影部分。
通常我们为角色造型上色时，是以天光为光照环境进行绘制的。在天光环境下，物体亮面的颜色偏冷，暗部颜色偏暖，这是通常的状况。

7．添加适当的细节。保持笔刷的适当透明度可以增加令人愉悦的笔触感。



8．新建图层将图层属性设置为颜色减淡（color dodge），选择饱和度较高的颜色，选择大号的soft round笔刷，并同时降低笔刷透明度。在右手的位置稍加提点，就能够快速得到令人信服的光效，这样的作品充满了魔幻的气息。



9．最后一步，在合理的位置添加手部光源的影响，并提点高光等细节。





10.作品完成。

painter 白描上色

在这个实战环节，我们将讲述如何利用另一数字绘画利器—painter为角色造型设计线稿上色。这次实战以一名女性忍者作为创作对象。



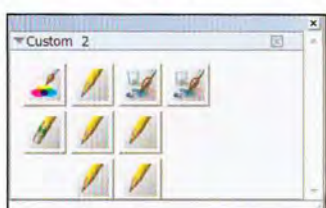
1．起稿的部分仍在photoshop的环境中完成，仍然使用剪影造型法。

2．把photoshop中的创作草图导入到painter中。（注意，文件应保存为psd格式，它是两个软件的通用文件格式。）用painter的铅笔笔刷套装中的flattened pencil（右键菜单中可以找到）笔刷进行勾线。
painter最大的优势在于它有最为逼真的画笔效果，可以模拟几乎所有现实绘画种类的笔触效果。

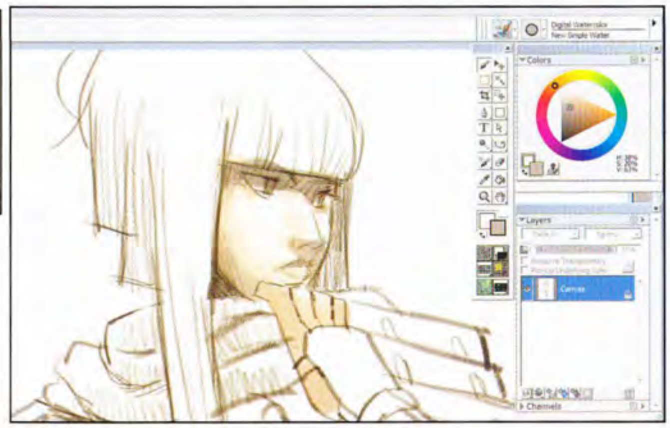




3．Painter中白描线稿的上色过程更加接近传统的绘画方式，我们不需分层，只要选择相应的水彩画笔就可以绘制出逼真的水彩画效果。而且默认的水彩笔刷具有透明的属性，不会覆盖原有的线稿。我们不需对笔刷进行特别的设置，因为painter已经全部为你准备好这一切了，你甚至可以选择纸张的肌理效果。



在这一步中选择用digital water color笔刷套装中的new simple water（在右键菜单中）。
你可以创建自己的工具夹，把常用的工具都放进去，以便在绘画时能够快速调用。





4．由于软件模拟了真实绘画的笔触效果，你手部的角度、压力等变化会实时影响笔触的宽窄、颜色的浓淡，甚至色相的细微变化。几乎与现实画笔一样的触感，使你的创作可以一气呵成，而不需要切换图层，调整图层属性等额外的操作。
特别方便的是，你还可以在绘画过程中，随意地涂改或撤销绘画动作，这一点在纸面的水彩绘画时可是很难做到的。



5.最后，我们利用blender 工具，给围巾添加一些涂抹融合的笔触效果。这种跃动的笔触感，不仅加强了虚实对比，而且使角色更加动感，整个作品显得更为生动！

5.罩染法

在油画的术语中有罩染法一词，又被称为间接画法。它的基本作画步骤是：先在画布上勾绘出精细的素描稿，然后用一种颜色薄薄地罩染一遍（要透出底下的素描稿，不能盖住），然后按照整幅画面的明暗，将亮部提亮，再将暗部压重。古典绘画都采用这种画法。这种画法比较耗费时间，主要是因为每一遍罩染完毕，要等它完全干透才能开始罩染下一遍。

将这种绘画技法的原理应用在数字环境下的创作，可使这种方法获得新的生命力。这种技法成为欧美数字艺术家广为使用、便捷高效的上色方法。

以下通过实例，为大家讲解如何利用数字工具以罩染法上色。

实战：不死将军
这次的实战内容，我们将创作一个boss级别的剑客角色。
角色设定文本：自日本古代战场复活的将军，不死系；剑术流派：一刀流，剑术超群，属于力量型角色。是初级任务中的强力boss。

下面我们将在photoshop cs3的软件环境中进行创作。

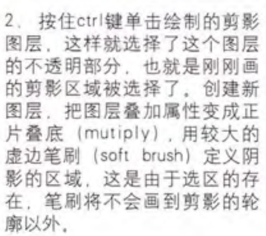
1．依据剪影造型法在新建的图层上，以半透明笔刷绘制出角色的大体轮廓。
在这一步中就要主动地、积极地思考设计方案。这个阶段的脑部活动大抵是这样的：“伟岸的、壮硕的体态……应该有个钢盔，像飞碟的那种……日式的铠甲……粗壮如南瓜般的小腿……”与此同时手头运笔则要尽量保持轻松自如。

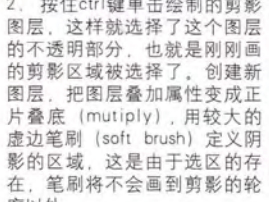






2、按住ctrl键单击绘制的剪影图层，这样就选择了这个图层的不透明部分，也就是刚刚画的剪影区域被选择了。创建新图层，把图层叠加属性变成正片叠底（mutiply），用较大的虚边笔刷（soft brush）定义阴影的区域，这是由于选区的存在，笔刷将不会画到剪影的轮廓以外。

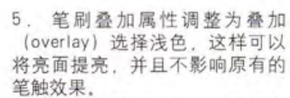




3、再新建一层，把墙面创建的两个图层透明度降低，在新建图层上细化设计。

4、将除背景层（background layer）以外的图层合并；选择虚边笔刷（soft brush），设置笔刷叠加属性为（mutiply）；在本图层选区内进一步加重阴影部分，使角色具有立体感。

5、笔刷叠加属性调整为叠加（overlay）选择浅色，这样可以将亮面提亮，并且不影响原有的笔触效果。
一定程度的塑造之后，具有立体效果的素描稿就绘制完毕了。











6. 接下来要以罩染法开始上色了。
新建一层，属性设为正片叠底（mutiply）。利用ctrl加左键单击的方式选择素描图层的选区，以保证颜色不会画到角色之外。
在新建的图层中概括地铺设对象的固有色，由于正片叠底图层的透明特性，颜色不会覆盖原来素描图层，而是与之融合。这样角色立刻就具有了初步的色彩信息，并且保留了原有的素描关系。

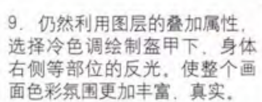




7. 正片叠底的叠加方式会使两图层叠加的部分变暗。所以下面我们需要提亮被压暗的亮面部分。
新建图层，属性设为叠加（overlay）。这种叠加属性当你选用较浅的颜色叠加时，会使原图像更亮；用暗的颜色叠加时，会使原图像愈发的暗。了解了这种特性，我们选择较浅的颜色在新建的overlay图层中用大号的虚边笔刷绘制亮面区域。这样我们在保留素描稿的笔触细节的同时快速地提亮亮部。此时，角色更具立体感了。

8. 同样的原理，我们利用较小的笔刷在overlay属性的图层中绘制高光等细节。
高光是物体表面材质的直接反应，物体表面越光滑，高光的亮度越高，面积比例越小。适当的高光会使所画对象更具质感。





9. 仍然利用图层的叠加属性，选择冷色调绘制盔甲下，身体右侧等部位的反光。使整个画面色彩氛围更加丰富，真实。



10. 由于暗部使用了冷色调，使色彩更为合理。利用曲线（curve）功能整体地调整画面色彩。曲线功能允许我们分别地调整亮部、灰部、暗部的色相，极为高效地校正我们画面的色彩，这种效率在传统绘画领域是不可想象的。



11．我们将亮部，包括高光调整为暖色调以呼应暗部色彩，使整个角色看起来处在夜晚火光的光源中，这个非常符合角色身份的将军诞生了。



第五章 魔幻游戏造型分类解析

少年型角色
技巧型角色
力量型角色
女性角色
怪兽角色

在这一章，我们以形体特征为依据将魔幻游戏造型分为五个大的类别，分别是少年形角色、力量型角色、技巧型角色、女性角色和怪兽角色。以形体特征的特点进行分类的方式，有利于我们认识掌握并区分不同角色设计的要点和造型规律。这种分类方式以角色造型设计学习角度为出发点。

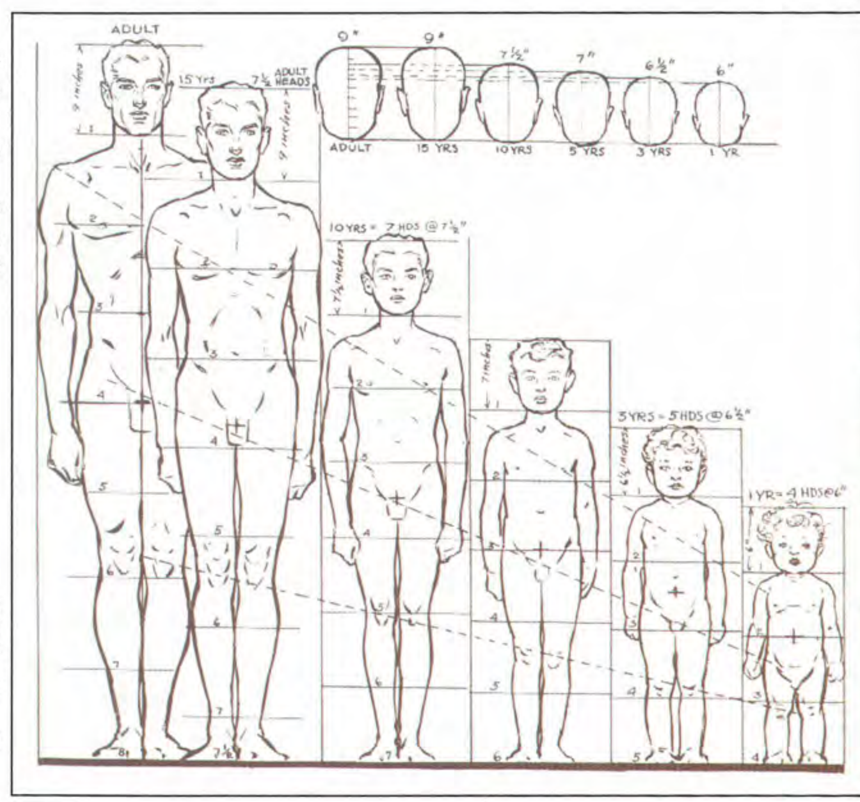
下面通过实例分别介绍各类角色的造型特点以及创作技巧。

1.少年型角色

少年角色，一般来讲是指游戏中年龄在16岁以下的角色。他们最基本的体貌特征和年龄有着直接的关系。

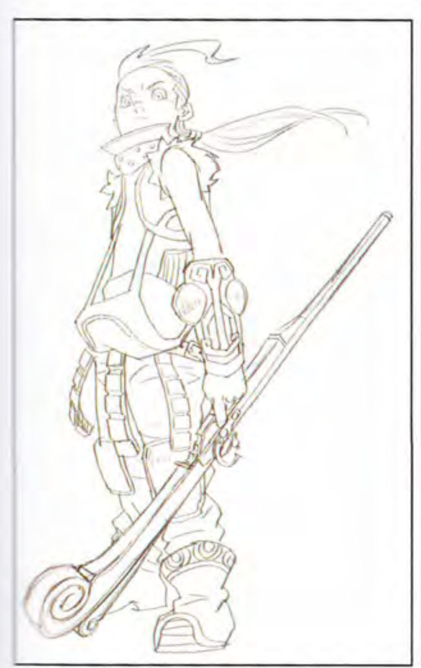
我们先来分析一下年龄与身体比例的关系。

少年角色由于其年龄较小的原因，形体普遍较为矮小，头部比例相对其他类别角色来说较大，肌肉等生理结构不甚明显。这些都是少年类角色的基本体态特征。



图中是一系列不同年龄的标准比例的人体图例，从中可以发现生长过程中人类头部的比例的变化非常缓慢。从婴儿到成人头部仅仅长大了三英寸；腿部的成长最快，它的生长速度几乎是躯干的两倍。

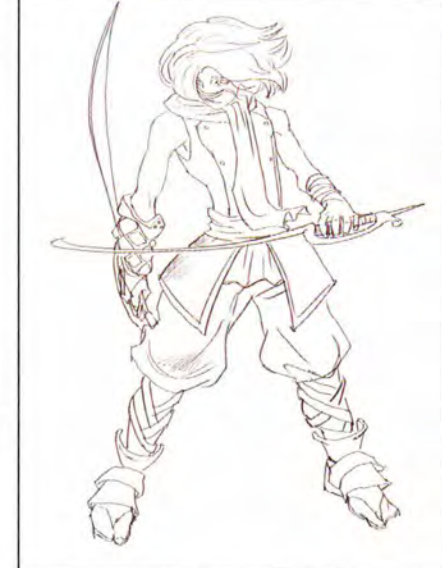
少年角色的体态特征较为固定，不同的少年类角色大多可由基本型作基础，用微调身体各部分的形状、比例、位置的方法创作。





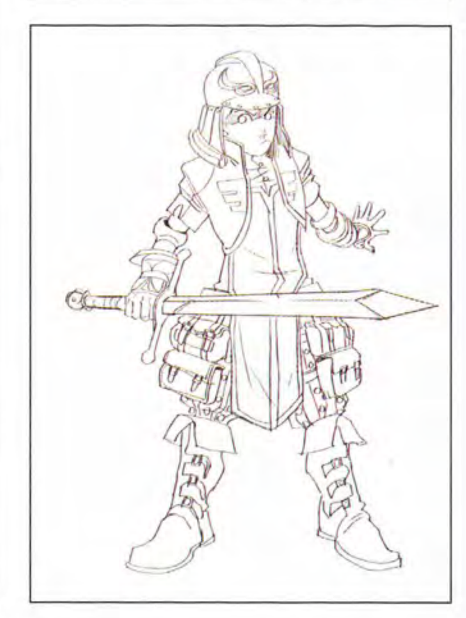


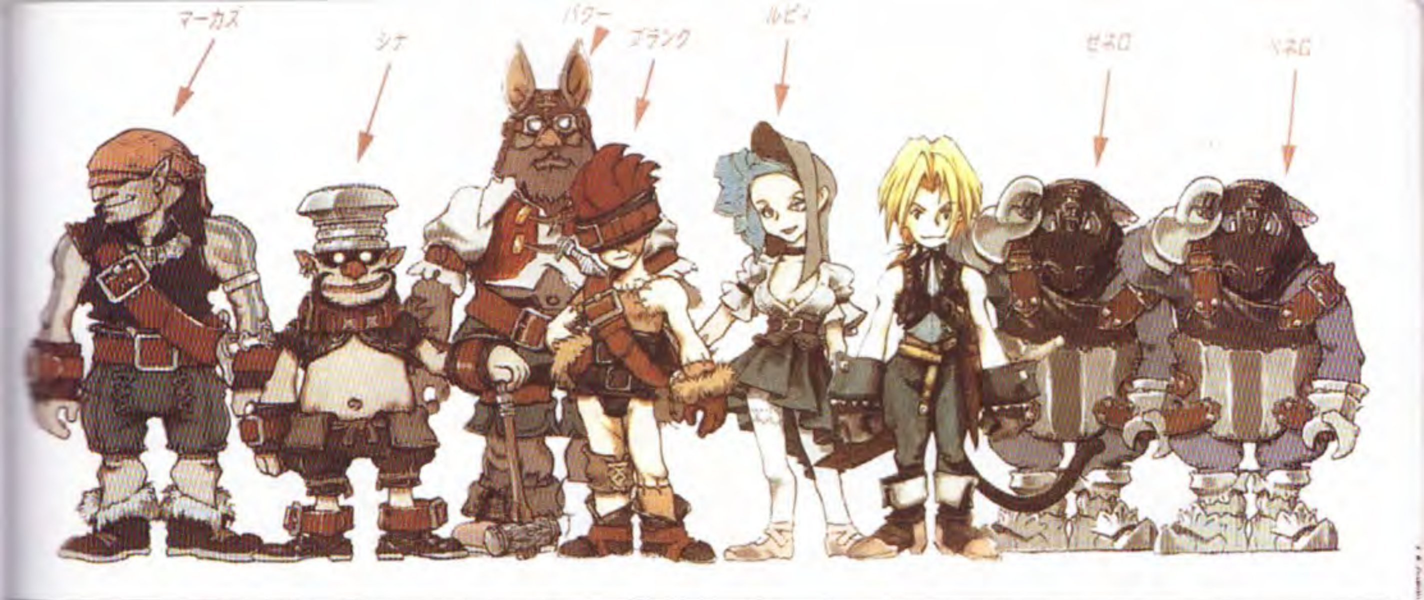




少年角色经常利用A字形的基本轮廓进行创作，这也是基本型的变体，许多经典的少年类角色都具有这种形体特征。







大比例的手和脚，是我们创作少年类角色的一个好用的窍门，这样会使你的角色看上去更加的讨人喜欢。







我们常说的Q版造型，从体态特点的角度来讲，不论角色的实际年龄，创作的方法也属于少年角色的类型。

常见的少年角色常常是作为单机版魔幻游戏的主角出现的。比如《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《格兰蒂亚》、以及《星之海洋》等名作系列的主角大多为此类型。这一类角色的性格特征经常被设定成充满活力、善良、富有正义感。所以一双清澈明亮的大号眼睛常是这类角色面部的标准配备。







下面我们以实战来熟悉少年角色的创作方法，在这一节的实战内容中同时为大家介绍另一种上色方法 —— 直接画法。

上一章实战内容介绍了数字环境下的间接画法 —— 罩染法。同样的直接画法也是传统绘画（油画）的一种方法。它的基本定义是：

直接画法是利用油画颜料的不透明性和覆盖能力，用色彩直接塑造形体从而达到形色兼备的绘画方法。这种画法在数字环境中的创作具有快速、修改方便等优点。下面开始实战内容。

> 角色姓名：克尔
> 角色设定：生活在机械都市的孤儿，桀骜不驯、个性独立。在为寻亲踏上冒险之旅的同时怀揣着成为伟大剑客的梦想。

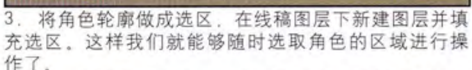


1．以A字形为基本轮廓概括克尔的大形。设定文本中并未提及他所持的武器为何，为了平衡角色的实力，我暂时为他设计手枪这种远程攻击武器，我想克尔作为一个孤儿，想必这样的武器会增加些安全感吧。



2．由于这个实战内容将运用直接画法，那么在构思设计时，我也以类似的思路来创作。直接画法强调在画布上直接调和色彩来塑造形体，随着步骤的推进使角色设计与形体同步地逐渐丰满起来。那么这一步中我们再进一步明确一下设计。角色设计中提到克尔成为剑客的梦想，那么我们就给他一把剑，并重新定义手部姿势。再加上一些初步的细节设想，比如"桀骜不驯"的发型。





3．将角色轮廓做成选区，在线稿图层下新建图层并填充选区。这样我们就能够随时选取角色的区域进行操作了。

把背景层填充为中灰色，这样做的目的一方面上色时有一个较为均衡的对比，再一方面柔和的灰色比白色能够更好地保护眼睛的健康。



4．用普通的圆笔刷快速定义角色的颜色。将笔刷设置成能够识别压力，这样能够更灵活直接地掌握色彩的浓淡。

5. 画的过程中一方面塑造形体的立体感，一方面设计角色的细节，正所谓“左手造型，右手设计”，两者并行而施。这样的工作流程很好地诠释了角色造型设计师工作的两方面本质。





选择当前最顶端的图层，点击 图标创建调整图层。为了修改图中特定的色彩，而不影响其他色彩，我们选用可选颜色进行调整。

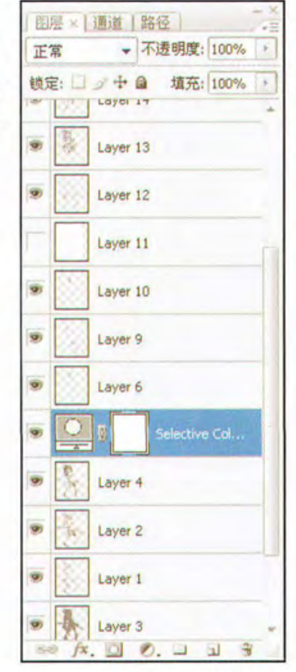




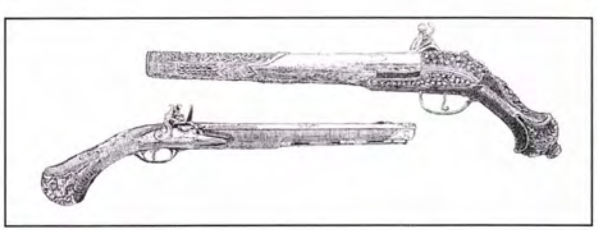
先选择洋红色通道，接下来我们所作的色彩调整只影响画面中洋红的色彩范围。增加青色，减少黄色，经过适当调整，原画面中的洋红色的部分变成蓝紫色了。



6. 洋红色并不适合这个角色。用可选颜色功能把洋红色的头发和衣服改成紫色，紫色能够传达一种独立与不羁的性格。



7. 新建一层，继续塑造以数字方式运用直接画法。应该经常地建新层，这样最大程度地保留你的设计想法和绘画过程的可逆性。



一些纹样以及枪的款式希望能传达出一些18世纪的特征。有时候类似这种细节设计，我们往往注入一些较为久远的年代感，并不是处于设定文本的要求，抑或是什么特定的功能性目的，而在于迎合观众或者玩家对于所谓"陌生感"的心理需求，与现实有一定距离但同时又饱含存在感的事物，通常会提起人们的兴趣，这也是魔幻题材容易受到关注和欢迎的原因。

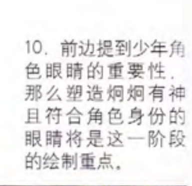


8. 是应该明确一下细节设计的时候了。在所有图层之上新建白色图层，把白色图层的透明度降低到50%，隐约透出下面的图层。在白色图层上再新建一层，并在此图层中用线进一步明确设计。



图层 × | 通道 | 路径
正常 不透明度: 100%
锁定: 填充: 100%
Layer 13
Layer 12
Layer 11
Layer 10
Layer 9
Layer 6
Selective Col...
Layer 4

9. 使白色图层不可见，在线稿层之上用覆盖的颜色开始塑造刚刚的设计。



10. 前边提到少年角色眼睛的重要性，那么塑造炯炯有神且符合角色身份的眼睛将是这一阶段的绘制重点。





11．用有一定透明度的笔刷在新建的正常（normal）图层中绘制，明确角色暗部的色相。在这里我选用暖色调来调和原本色相不明确的暗部。





在原有绘制的衣服结构之上添加纹样非常简单、快捷，寥寥数笔，使设计立即显得丰富，饱满。



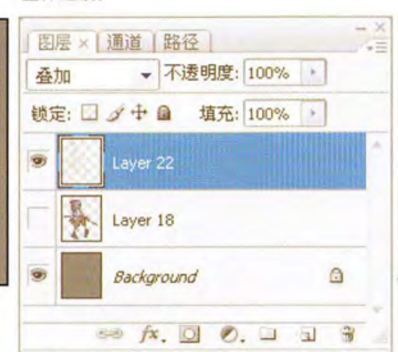
12．继续添加新图层再塑造，添加新图层……
在循环往复的过程中角色从造型到设计逐步地建立起来了。



13．应该说之前的精力大多放在角色的面部和躯干上，并且这些部位的塑造还是卓有成效的，接下来照顾一下被忽略的部分，比如刀、脚部的细节、手臂上的绷带。

14．一切细节都处理妥当，确信不再需要修改之后，合并所有图层。下面我们有必要再以整体的眼光作最后的调整。新建叠加（overlay）图层，我们将光源理解为角色斜上方45°入射。那么角色自上而下应该有一个从亮到暗的整体过渡。







15. 整体的调整过后，我们就完成了这个角色。

2.技巧型角色

游戏中那些帅气、潇洒、身手敏捷的家伙一般来自于技巧形的角色。魔幻游戏中的主角以及网络魔幻游戏的玩家角色大多符合这类角色的特点。概括起来，这种角色拥有标准人体图例般的身材，身体各部分比例协调优美，面容漂亮。



这类角色通常具有修长的腿部比例。





比例协调的肌肉和潇洒的站姿也是这类角色的普遍特征。







塑造漂亮的面部特征是画这类角色的另一要点，漂亮的脸蛋往往比丑陋、怪异的更难画。



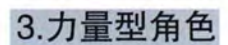




简而言之，抓住准确的身体结构和漂亮的脸蛋这两个要点，将使你创作这类角色时无往而不利。

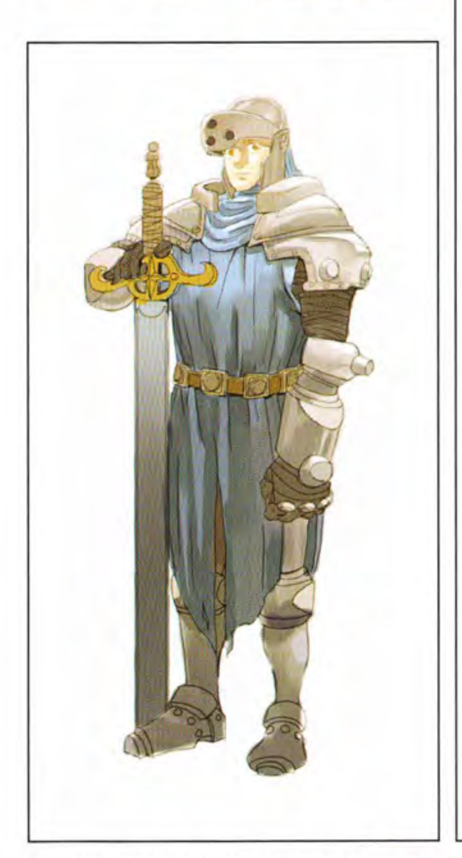






3.力量型角色

力量型角色的提法，是与技巧型角色相对而设的，这两类应该说都是实力型角色，两者的区分就在于实力的来源。不用说，力量型角色的实力一定是源于他们魁梧的身材和粗壮的肌肉。





虽说这类角色具有以上几种共通的特点，不过他们形体轮廓的设计还是千差万别，并不容易归纳他们的基本型。我们仅介绍几种常用于这类角色设计的思路方法，以供参考。







强壮的角色时常拥有宽阔的肩部。所以时常利用倒梯形作为基本轮廓创作这类角色。



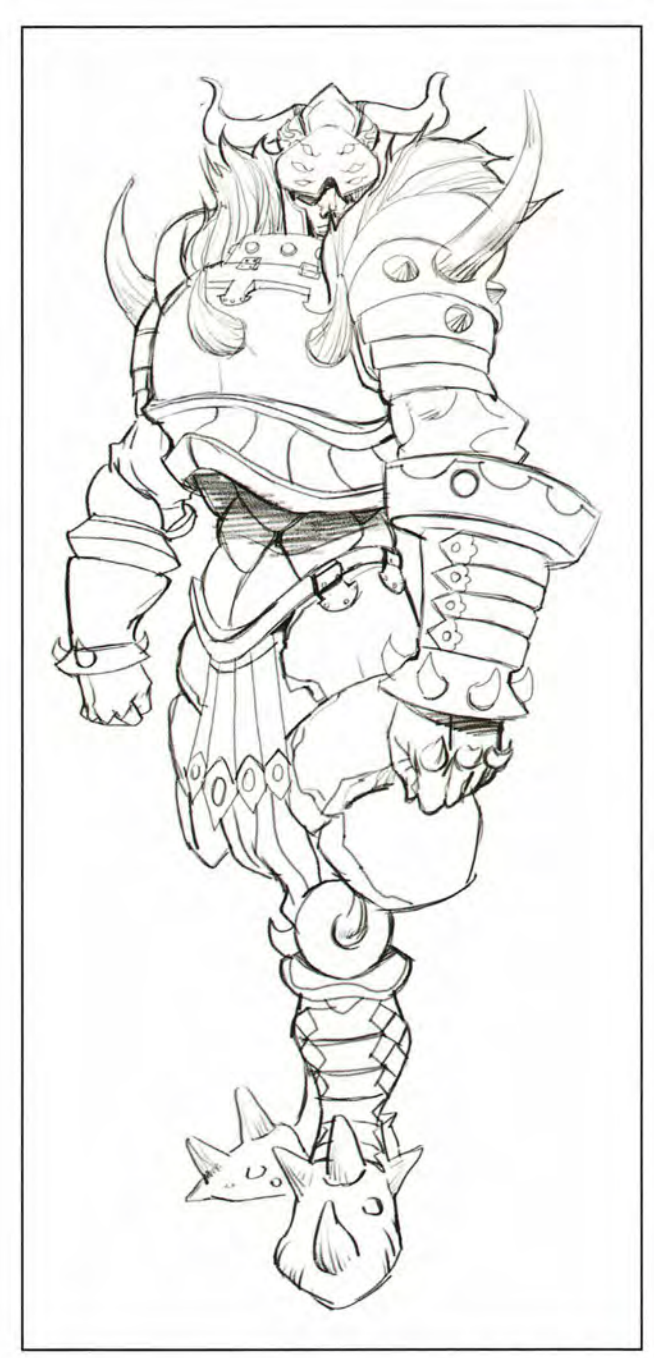


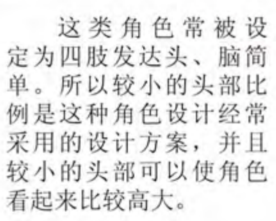
圆形也是我们设计这类角色经常用到的基本形状。肥胖的家伙通常也具有强大的实力。



道具方面，这类角色常使用较为巨大沉重的兵器以显示其巨大的力量。尺寸夸张的铠甲能够暗示他们拥有超常发达的肌肉。







这类角色常被设定为四肢发达头、脑简单。所以较小的头部比例是这种角色设计经常采用的设计方案，并且较小的头部可以使角色看起来比较高大。

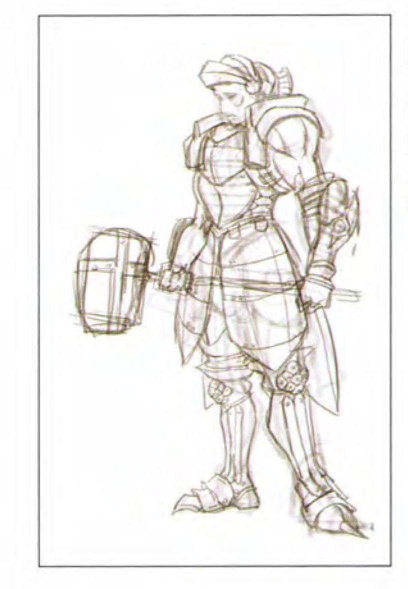


下面我们实战一个力量型角色的设计。

角色名称：劳尔
设定文本：帝国骑士团团长，个性固执，对自己实力十分自信，不仅力量强大，而且随身佩戴的传说中的魔石，使其拥有强大的魔法。并且是魔法中最难掌握的时空系魔法，可以扭曲时空，改变重力。



1. 用半透明笔刷勾勒角色的基本形体。我采用较小的头部设计以体现身材的高大。
这次并没有以剪影的方式起稿，这么做在于说明，当造型意识已经存在于心里，对形体已经有足够的理解，那么不论是用色块还是用线表现都是可行的。

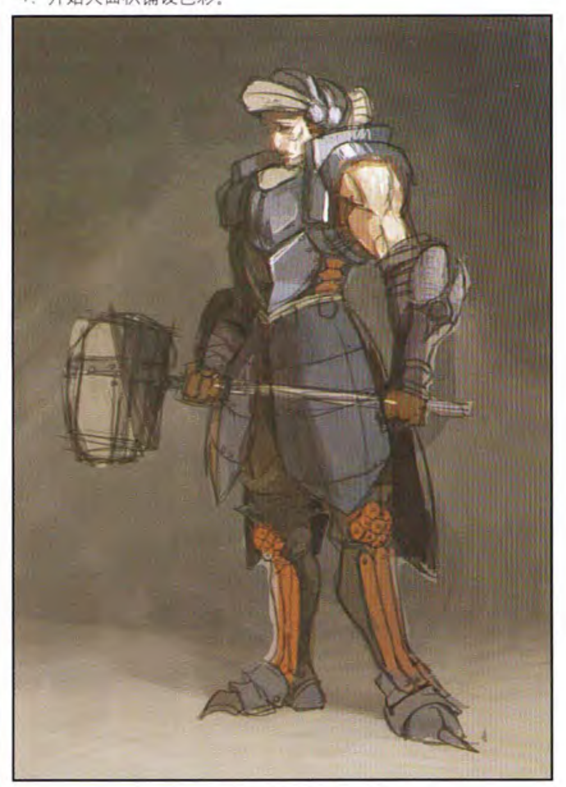


2. 新建图层，进一步定义细节。
我们在这里实验前面提到的力量型角色的设计思路，赋予角色巨大的盔甲和沉重的兵器，用以虚张声势。效果还算不错，比起上一部草图，现在的角色看起来更像是个厉害角色了！

3. 给角色设置一个简单的环境，因为希望这个角色的最终效果是比较写实的感觉。环境的空间感对于写实感的营造能够起到一定的辅助作用。
因为我们仅仅需要空间感的营造，所以我们将它画成类似于一个人像摄影棚的效果，后景自上而下有一个明暗的过渡，前景地面较亮。最后的感觉就像是摄影棚的背景布。



4. 开始大面积铺设色彩。





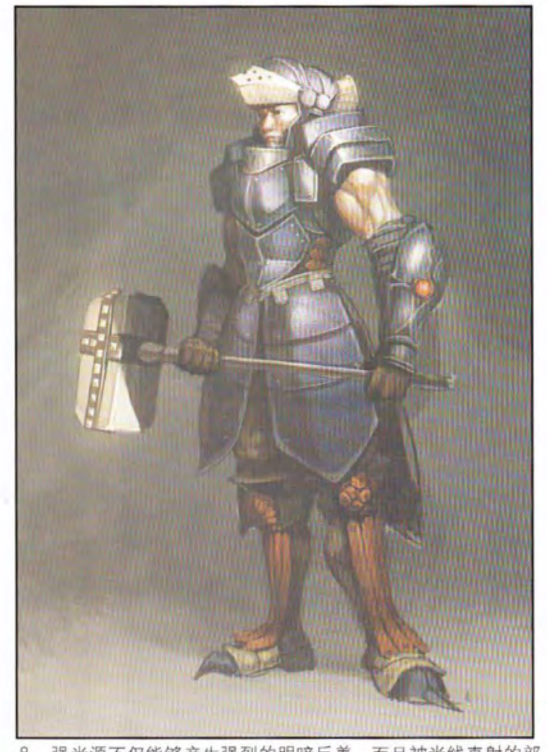
5. 肌肉可是力量型角色的重要标志和用以炫耀的资本，所以这部分要用心刻画。



6. 采用直接画法，在造型的同时考虑设计。注意光源的方向和阴影的位置。合理准确的阴影会使作品的真实感大幅提高。



7. 不要忽略武器等道具的塑造。那可是要命的家伙！
我们把设定文本中的关键道具——魔石，应用到手臂铠甲的设计上。



8. 强光源不仅能够产生强烈的明暗反差，而且被光线直射的部分的反光也会很强，看上去就好像这些部分本身也在发光一样。大家应该有这样的视觉经验，在正午的阳光下，物体看起来都熠熠生辉，不是吗？
我们可以用叠加（overlay）属性的虚边笔刷模拟这种效果。



9．最后用与上一步同样的方法，添加魔石的光芒。角色劳尔设计完成。

通过这一实战，一方面实践了力量型角色的设计思路；另一方面在造型方法上并没有完全采用以前实战内容所讲述的方法、步骤，而是根据创作的需要，融合了各种方法来完成这个设计。

本书所讲述的造型方法，主要目的在于帮助读者了解造型原理、巩固造型意识，但并不是唯一的技法，技法是从实践中总结出来的，需要大家各自去探索。

4.女性角色

单独把女性角色作为一种类别，并非否定前三个分类中不存在女性。16岁以下的少女在形体造型上和男孩子没太大区别，所以设计年幼的女孩角色时，可秉持少年角色类型的设计思路进行创作。同理，身强力壮的女性角色同样可以用力量型角色的创作方法绘制。







大比例的眼睛、脑袋和手脚都符合少年类角色的创作规律，所以少女角色应该属于少年角色的分类。

这里说的女性角色分类范畴是指那些具有成熟女性魅力、女性身体特征明显的角色，作为一个单独的分类有着自身独特的创作规律。



结实的肌肉、沉重的兵器与铠甲，虽然的确是女性，但创作思路完全遵循力量型角色的规律。



虽然这个角色有着一副清秀的女性面容，但是并不明显的女性特征，加上霸气的站姿，基本上还应归为技巧类角色的分类。

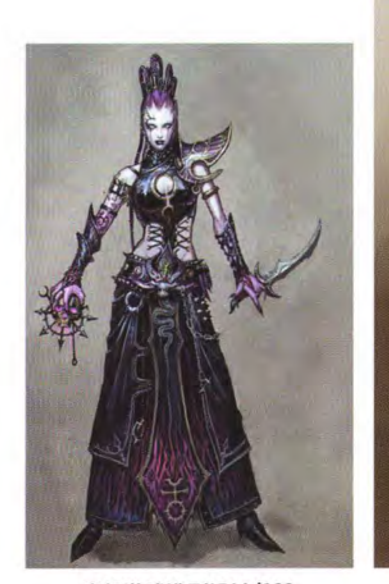
相比起来女性角色的创作要点与技巧类角色相似，同样具有准确的身体结构和漂亮的面容两个特点。

不同的是塑造女性角色时还应该注意性别特征的表现以及女性独有的姿势特征，这是设计女性角色时最为重要的两点。



双脚呈内八字的姿势能够传达出女性可爱、单纯、羞涩的个性特点，是女性角色独有的姿势。





在设计这类角色时，还时常采用一些女性独有的局部姿势。例如我们常说的兰花指，还有图中这种前脚掌绷直、类似于芭蕾的脚步姿势，也时常出现在女性角色的设计中。这种姿势会使女性显得更加优雅。







在为这类角色设计服饰时，要考虑如何能展现女性美的因素。

人们常赞美优雅的女性拥有“标准的S线条”，“S”字形的确经常应用于女性角色的创作。创作中体现在以下两方面。

首先是头、胸、臀三大体块的关系，将三大体块以稍微夸张的S形排列，这样创作的角色将非常具有女人味。其次以流畅的S形线条表现四肢、头发等细节，将使角色显得更加优雅。



作业：遵循女性角色的创作规律，设计三个游戏角色造型。



5.怪兽角色

怪兽角色是形体特征最为多变、个体差别最大的造型类别。所有已有的生物几乎都是怪兽类角色的创作素材。怪兽类的创作技巧可以概括为以下几个方面。

嫁接的原理。嫁接是怪兽创作的主要方法，古老传说中的怪兽几乎都是用不同生物创造性地嫁接创造的。比如著名的怪兽斯芬克斯、蛇发女妖美杜莎以及我国神话中描述的龙的形象（牛鼻、蛇身、鸡爪……）。







这是一个很典型的嫁接案例，试试看你能从中发现多少种生物的影子？

以现实存在生物为原型，对其特征进行夸张或创造性地添加、删减细节也是创作怪兽角色的另一有效方法。





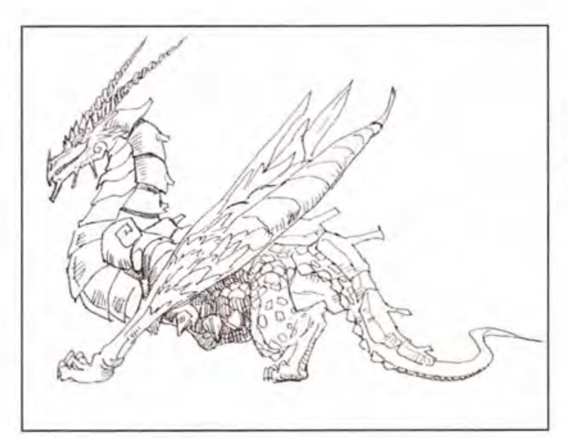




在创作一个类似于恐龙的怪兽时，你可以考虑用鸟类作为该怪兽的基本结构。有研究表明，恐龙本身就是鸟类的祖先。那么可以先考虑画一个类似于小鸡的轮廓。再者，恐龙也是爬行类动物的祖先，我们就从现代爬行类动物中寻找灵感。鳄龟有着爬行类动物最恐怖的面孔，把它用在怪兽设计中非常的恰如其分。综合这些设计思路，最终我们得到了一个有创意却不失真实感的怪兽设计。

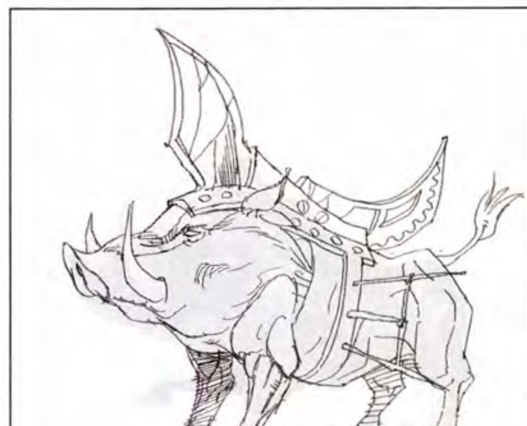


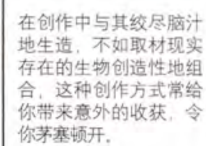
一般在设计体型巨大怪兽的时候，可以额外加入人物与其对比，突显它的庞大。



通常龙的角都类似于鹿角的形状，利用嫁接的原理，给它安上副羚羊的角，怎么样？立刻变得独特起来了！



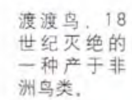




在创作中与其绞尽脑汁地生造，不如取材现实存在的生物创造性地组合，这种创作方式常给你带来意外的收获，令你茅塞顿开。



这个设计的原型是普通的野猪，加上一些人为的道具，它立刻变成了很有特色的怪兽角色。



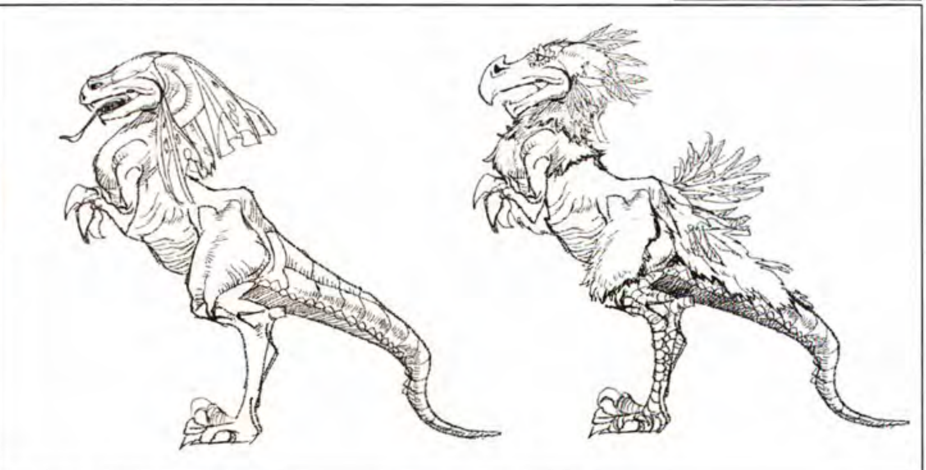
渡渡鸟，18世纪灭绝的一种产于非洲鸟类。



这组设计的原型是迅猛龙，分别给同一原型加入不同动物的特征，从而得到了两个全然不同的怪兽角色。左侧的怪兽在设计时加入了伞蜥的头部特征；而右侧的设计则融入了一些渡渡鸟的特点。



澳大利亚伞蜥











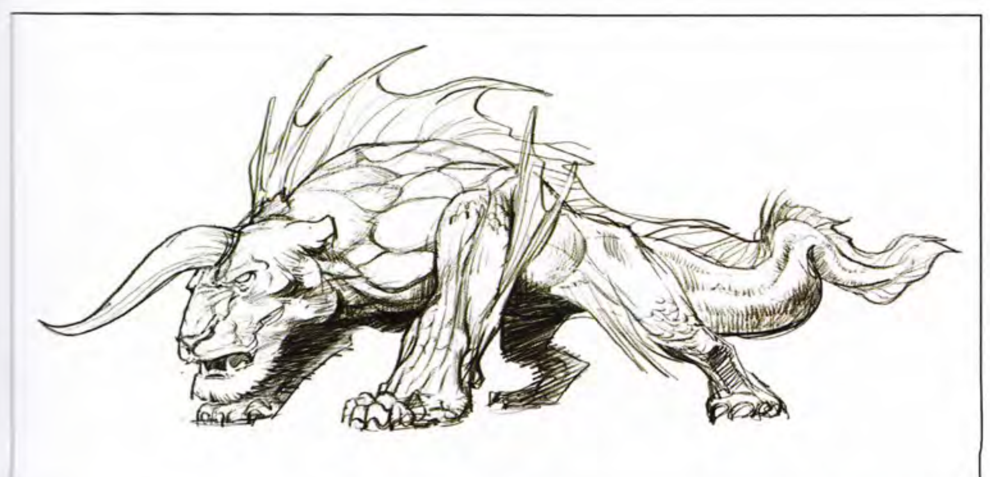








选择合适的视角常能使创作怪兽角色的过程事半功倍。世间有千万种生物，创作者不可能对所有生物的结构细节了若指掌，这需要长期的积累。在不熟悉生物的生理结构的情况下，透视感较强的视角往往增加了绘制的难度，使创作工作难以进行下去。为了设计的效率效果，我们应该选择能够清楚明白表现生物结构的视角。



这是一个基本的怪兽设计的流程。首先用剪影造型法创作怪兽，可以快速地形成角色基本的设计思路；接下来再参考一些生物学的解剖图例细化设计，使设计更为真实可信。另外替换已成形设计的部分细节，可以快速地得到若干预备方案。

接下来为大家介绍一个特殊的案例，这个案例的创作过程本身极具创意。

角色名称：鱼龙

设定文本：这是一个类蛇怪兽，出没于深海，本身的元素属性是雷电，可以操纵雷电攻击。

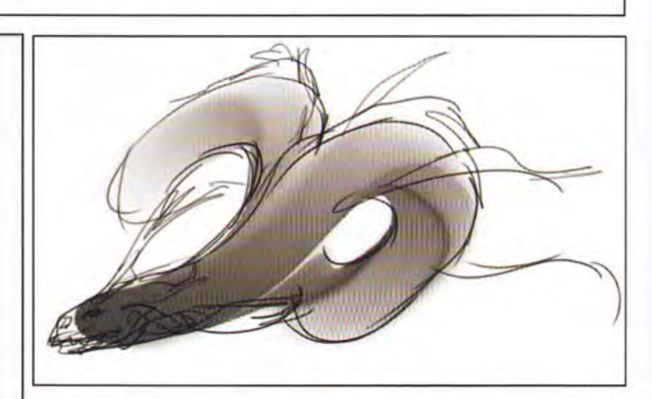


最终的细节设计，鉴于设定文本中的描述参考了深海鱼类的头部细节。从最终效果来看这样的设计非常合适。

Increase Size
Decrease Size

Save Variant
Set Default Variant
Restore Default Variant

2B Pencil
Cover Pencil
Flattened Pencil
Grainy Cover Pencil 2
Grainy Cover Pencil 3
Grainy Cover Pencil 5
Grainy Pencil 3
Grainy Pencil 5
Grainy Variable Pencil
✓ Greasy Pencil 3
Greasy Pencil 5
Greasy Pencil 8
Mechanical Pencil 1
Mechanical Pencil 1.5
Mechanical Pencil 2
Oily Variable Pencil
Sharp Pencil
Sketching Pencil 3
Sketching Pencil 5
Thick and Thin Pencil



在painter中有这样一个笔刷，属于pencil的分类，名字是greasy pencil，这种笔刷在运笔时能产生自然的明暗关系，笔触的外观接近于圆柱体。用它一笔即可创建蛇类角色的基本动态轮廓。

这一步是本实战内容的关键。类蛇的怪兽角色的体态非常不容易把握，在选择角度动态的时候这种柔软的长条形状很不好构图，并且容易显得呆板。

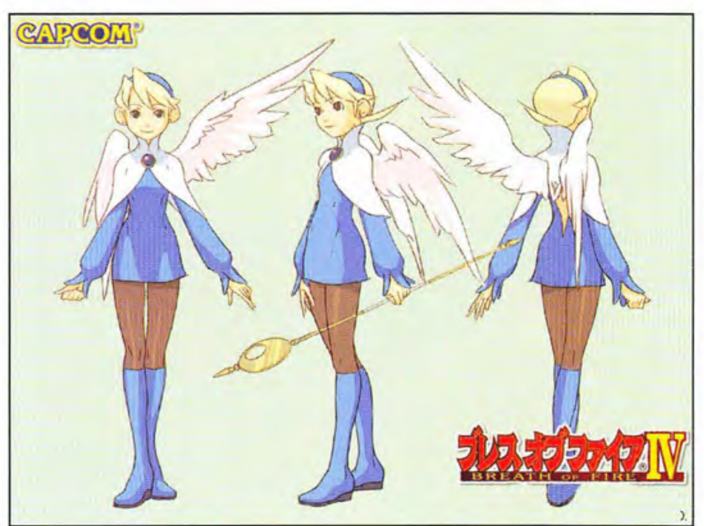
利用这种笔刷效果在一笔之内即可得到生动流畅的动态和轻重相宜的构图，为接下来的创作扫清了最大障碍，同时留下宽泛的想象空间，以利于创作。接下来就是我们熟悉的创作步骤，不在此赘述。

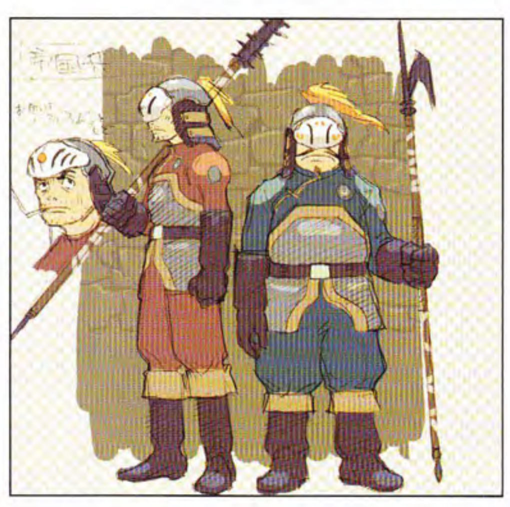
本章中我们分析总结了所有类型角色的创作规律及思路。至此，我们魔幻游戏造型设计的学习之旅就告一段落了。希望读者们从中能有所斩获。

最后再次提醒大家，游戏造型设计包括造型和设计两方面的内容。学习中应当两者并重。造型是手头的功夫，要求大家在理解的基础上勤于练习，探索技法和自己的风格。设计的学习需要大家广泛摄取素材，开阔眼界，积累知识，这样创作时才能有源源不断的思路灵感。

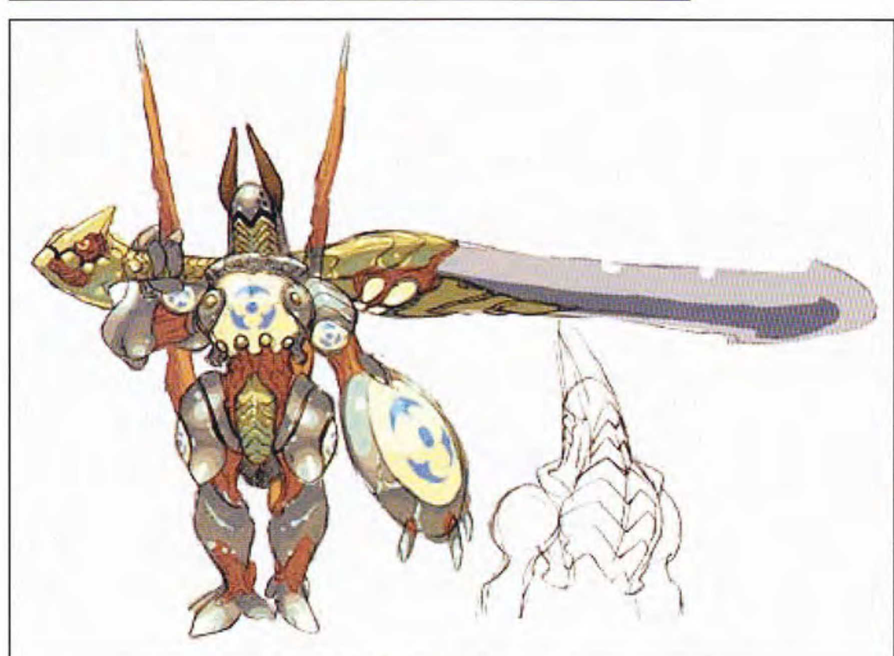
第六章 经典角色造型欣赏




CAPCOM
ブレス オブ ファイアIV
BREATH OF FIRE




CAPCOM
ブレス オブ ファイアIV
BREATH OF FIRE



《龙战士Ⅳ》角色造型。





《龙战士Ⅳ》角色造型。









《最终幻想 · 纷争》角色造型。







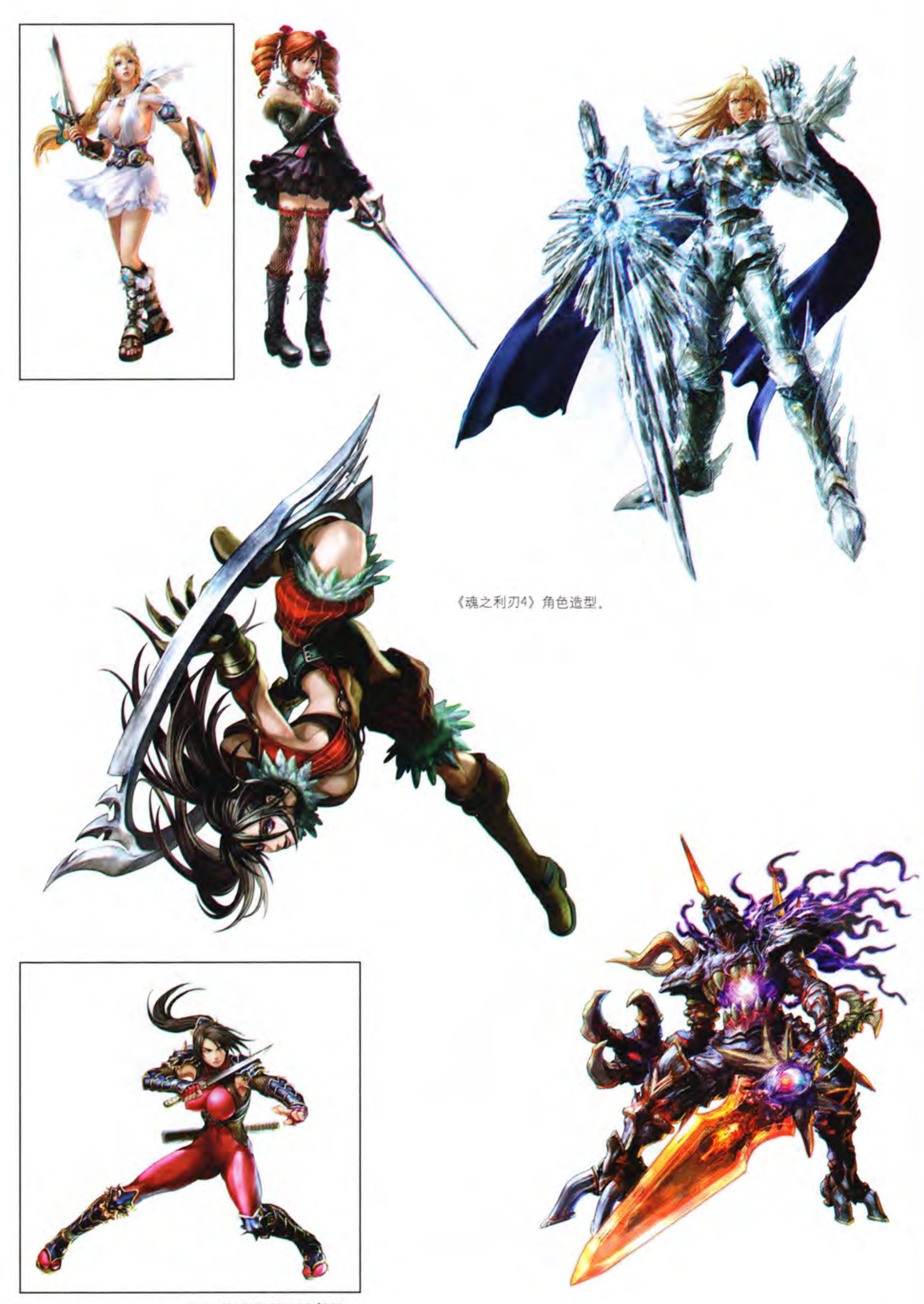




《最终幻想 · 纷争》角色造型。







《魂之利刃4》角色造型。


wallcoo.com
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC


wallcoo.com
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC


wallcoo.com
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC


wallcoo.com
www.fcgame.com



《英雄无敌V》角色造型。







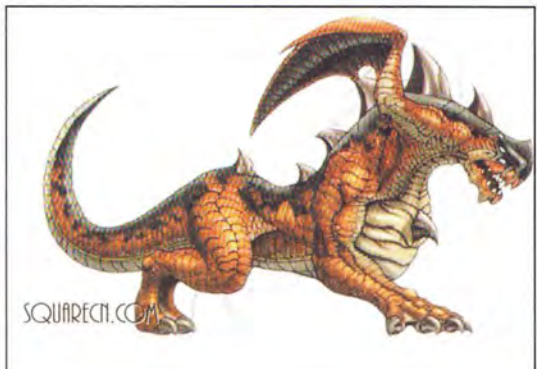

《Jeremy Jarvis》
角色造型。

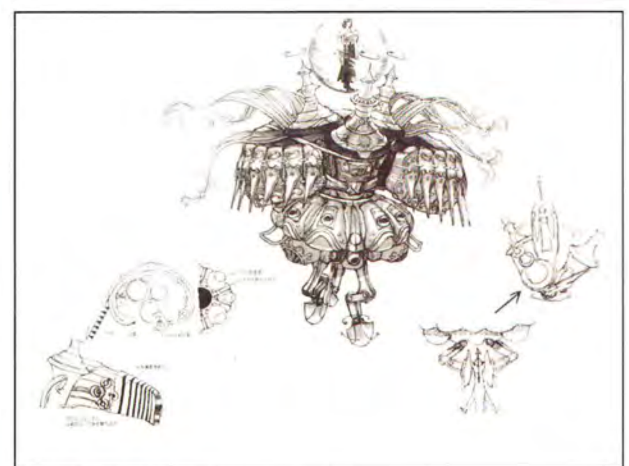




SQUARECN.COM


SQUARECN.COM


SQUARECN.COM



《最终幻想》系列怪兽设计。


SQUARECN.COM


SQUARECN.COM


SQUARECN.COM

图书在版编目（C I P）数据

魔幻游戏造型设计 / 张勃编著. －上海：上海人民美术出版社，2009.5

ISBN 978-7-5322-6221-2

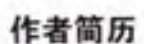
Ⅰ.魔. . . Ⅱ.张. . . Ⅲ. 游戏－造型设计－教材 Ⅳ. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 042235 号

魔幻游戏造型设计

编　　著：张　勃
绘 画 者：张　勃
责任编辑：卢　卫
技术编辑：季　卫
出版发行：上海人民美術出版社
（上海长乐路 672 弄 33 号）
网　　址：www.shrmms.com
印　　刷：上海锦佳装璜印刷发展公司
开　　本：787 × 1092　1/16　7.75 印张
版　　次：2009 年 5 月第 1 版
印　　次：2009 年 5 月第 1 次
印　　数：0001－4300
书　　号：ISBN 978-7-5322-6221-2
定　　价：32.00 元

责任编辑:卢卫
技术编辑:季卫





作者简历

张勃,曾用名张哲也，现任
术学院。
2004年北京电影学院动画学院毕业；2007年于北京电影学院动画学院获硕士学位。
毕业后从事于影视剧、动画、游戏的美术设计工作。
2008年组建哲也概念艺术馆工作室，专业服务于影视、动漫、游戏等娱乐工业，提供系统的前期美术设计视觉解决方案。

ISBN 978-7-5322-6221-2



9 787532 262212 >
定价：32.00元